IN QUESTO NUMERO

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Alessandro Rossetto * Assistente alla Redazione: Marco Auletta * Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Orchesi, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Gabriele Pasquali, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Stefano Gallarini, Stefano Petrullo. * Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Grafica e videoimpaginazione: Carlo e Alessandra Gandolfi * Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 * Fotolito:

VIDEOGIOCHI, UN AFFARE DA MILIARDI

Siamo alle soglie del 2000 e davvero possiamo pensare che cosa saranno in grado di fare le console della nuova generazione. Saranno collegate ai videodischi, alle sedie pneumatiche, ai lettini semovibili. Saranno simulazioni della realtà e davvero giocare a qualcosa sembrerà fare veramente qualcosa, tanto da non distinguere più il gioco dalla realtà. Un po' come forse avrete visto nel film Il Tagliaerbe, insomma, e un po' come avviene nella magia dei cartoni animati di Walt Disney: siete così incollati alla storia e ai personaggi che non vi rendete conto che ciò che si muove sullo schermo sono disegni e non persone e animali veri. Incredibile!
I videogiochi sono veri sempre di più, e questo è davvero straordinario, ma la cosa veramente straordinaria è che il mondo dei videogiochi dà lavoro a migliaia di persone. Pensate che per ogni gioco che vi accingete a giocare ci sono almeno dieci persone che hanno lavorato per voi: un soggettista (colui che scrive la storia), almeno un grafico (cioè chi disegna la storia), un musicista (cioè chi scrive la colonna sonora), un effettista (cioè chi crea gli effetti speciali), un rumorista (cioè chi crea gli effetti dei suoni e dei rumori), almeno due programmatori (coloro che programmano il computer affinché si possa realizzare il gioco), il copywriter (cioè chi inventa il nome del gioco, dei personaggi e chi scrive il manuale), l'art director (cioè chi disegna la confezione e la copertina del gioco) e una schiera di persone pronte a testare il gioco perché non vi siano errori.
Insomma, un affare di miliardi che però dà lavoro a centinaia di migliaia di persone in tutto il mondo. Pensateci attentamente quando giocate la prossima volta, e chissà che quello che state giocando non abbia in sé il lavoro del vostro futuro.

Buon... lavoro! Stefano Gallarini

P.S. Notizia dell'ultima ora e grande sorpresa: a partire dal 28 novembre ogni sabato alle 19.00 e in replica domenica alle 09.30, su Telemontecarlo, Gamemaster, la nuova trasmissione di videogiochi. Non mancate, mi raccomando, ci saremo anche noi.

Si ringraziano Get Ready di Castel S. Pietro (BO), General Game di Napoli, Console Generation di Milano, Softmania di La Spezia, DB Line di Biandronno (VA) e Micromania & Computerland di Cassano Magnago (VA) per la gentile collaborazione a questo numero della rivista.

INDICE RECENSIONI

Litomilano * Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 * Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% *Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

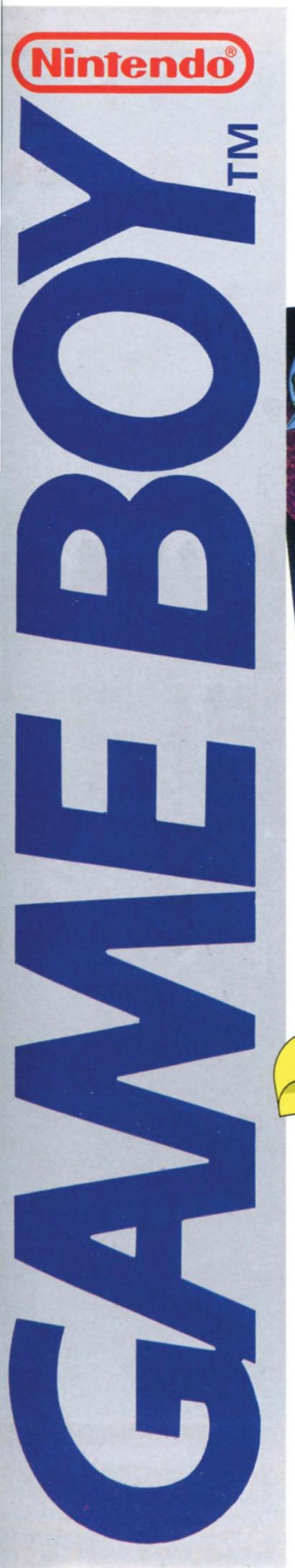
BATTLETOADS™

ORIGINAL GAME BOY™ GAME PAK

LE AVVINCENTI PERIPEZIE DI ZITZ, RASH E PIMPLE, IL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA!

Original Nintendo Seal of Quality

LICENSED BY Nintendo®

TRADEWEST

Attenzione Zitz! La perfida Regina Nera ha fatto prigionieri Rash e Pimple, i tuoi migliori amici. Hai molta strada da fare per raggiungerli: nelle caverne, attraverso le paludi e addirittura nella pancia del mostruoso verme gigante. E, naturalmente, alla fine dovrai sconfiggere il terribile, il furioso Trita-Rane Robo Manus! Sei sicuro di avere quello che ci vuole per essere un buon Battletoad? Lo vedremo presto, in un modo o nell'altro...

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

CADARIO

ABRUZZO:
CHIETI SCALO (CH)-ROMANO E.GIOCATTOLI V.Scaraviglia 37/9
PESCARA - PASSERI BIAGIO Via N. Fabrizi 28

CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - BEBILANDIA Prov.le Aversa Caivano
MONTESARCHIO (BN) - EMMEDI ELETTRONICA Via A.Grasso 7/7A
NAPOLI - CASA MIA Via Francesco Cilea 115
NAPOLI - DE CARLO LUIGI Viale Degli Oleandri 14/C
NAPOLI - MONTANARI ALDO Via Maddalena 26
NAPOLI - ODORINO Largo Lala 25/26
PORTICI (NA) - INFORMATICA ESSE Via Libertà 258
SALERNO - NEW COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65
S.SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) - TECNO SHOP Via Roma 5/7
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
ZONA SOCCAVO (NA) - VESPOLI GIOCATT. V.Epomeo 210/212

CALABRIA:
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO F. P.zza Castello

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Lombardi 43
CASTELVETRO (PC) - TOYS CENTER Loc. Quabas SS1
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via C. di Marte 122
MODENA - ORSA MAGGIORE V.le D. Sport 50-C.C. "I PORTALI"

FRIULI:
TRIESTE - CARTOLERIA GIOCATTOLI Via Giulia 7
TRIESTE - IRMA BUCHBINDER ORVISI Via Ponchielli 3
UDINE - BIMBI Via Mercato Vecchio 29

LAZIO:
RIETI - RINALDI MARIO Viale Matteucci 10/A
RIETI - TOGNOCCHI Via Domiziano 8
ROMA - CASA MIA Via Appia Nuova 146
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - CIUFF CIUFF Via Etruria 4/A
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - ELETTROCAPITAL Via Tiburtina 545/E
ROMA - GIARDINO DEI BALOCCHI Circ. Gianicolense 252/C
ROMA - GIORNI GIOCATTOLI Via Marcantonio Colonna 34
ROMA - GRUPPO VIDEOGIOCANDO Viale delle Provincie 19
ROMA - GRUPPO VIDEOGIOCANDO Via R. Zampieri 50/52
ROMA - GRUPPO VIEDOGIOCANDO Circ.ne Ostiense 188
ROMA - GRUPPO VIDEOGIOCANDO Via Casal De' Pazzi 113
ROMA - GRUPPO VIDEOGIOCANDO Via Baldo Degli Ubaldi 21
ROMA - JUMBO GIOCATTOLI Via Trionfale 122
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - LA CHIOCCIA Viale Marconi 277
ROMA - LO SPECCHIO DI ALICE Via Eritrea 72 F/G
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello, 37
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni109/111
ROMA - S.H. 2000 NUVOLONI Via P. Maffi 28/32
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza dei Caduti 12
VITERBO - TREAC Via Palazzina 81

LIGURIA:
ALASSIO - TORRAL Via L. Da Vinci 189
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/R
CHIAVARI (GE) - GIOCATTOLI MALATESTA C.so De Michiel 38
CHIAVARI (GE) - ORESTE Via Delle Vecchie Mura 8
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - BABY LAND Via Colombo 58/R
GENOVA - ELITE COMPUTERS Via Orsini 31/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
GENOVA - IL BALILLA Via F. Aprile 112/R
GENOVA - LA BEFANA Via Assarotti 2-4-6-8/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3-5-7/R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14-16-18
IMPERIA - ORESTE Via Degli Orti 5
LA SPEZIA - ABRUZZESE ANNA MARIA Via Dalmazia 20
LA SPEZIA - ORESTE Via V. Veneto 51
RAPALLO (GE) - ORESTE Via Colombo 43
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SANREMO (IM) - NOVA GIANFRANCO Via P. Agosti 52
SAVONA - BAZAR QUAGLIA Corso Italia 235/R
SAVONA - ORESTE Via Sormano 51
VENTIMIGLIA (IM) - ORESTE Via Mazzini 9/A
VADO LIGURE (SV) - CUCCIOLO Via G. Ferraris 16

LOMBARDIA:
BERGAMO - CALDARA ANGELO Viale Papa Giovanni 49
BRESCIA - TOYS CENTER Via Milano 3/F
CARAVAGGIO (BG) - MERISIO Via Oberdan 13
CASALPUSTERLENGO (MI) - CAMBIELLI ANGELO V. Marsala 35
CASSANO D'ADDA (MI) - GRAZZINI P.le Gobbetti C. C. Lagorà
COLOGNO MONZESE (MI) - CASA DELLA MUSICA V.Indipend. 21
CREMA (CR) - EL-COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
GALLARATE (VA) - GIOCHIGARDEN Corso Sempione 33
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - G.M.L. Via C. Jucker 1
MANTOVA - TOYS CENTER Via Parma
MILANO - CALLIGARO Via Ampere 105
MILANO - FLOPPERIA Viale Monte Nero 15
MILANO - GRAZZINI Via M. Macchi 29-Via Pitagora 4-V.le Romolo 9
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - NEWEL Via Mac Mahon 75
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Vitruvio 43
MORNAGO (VA) - VANONI FRANCO Via Stazione 14/18
MUGGIO' (MI) - PRINCIPI CARLO Via 5 Giornate 1
NERVIANO (MI) - G.M.N. Via Nuova Str. Lat. Giovanni XXIII°
ORZINUOVI (BS) - METALMARK Via Adua 36
PARABIAGO (MI) - DEMO GIOCATTOLI Largo S. Crispino 3
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
REZZATO (BS) - TOYS CENTER Via Garibaldi 76
SAMARATE (VA) - MAZZUCCHELLI 'S Via Marconi 12
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - CERRI BATTISTA P.zza Perosi 10
SABBIO CHIESE (BS) - BAZZANI OTTAVIA Via Parrocchiale 22
SAN GIULIANO MILANESE (MI) - G.M.S. Via L. Tolstoy 85
TIRANO (SO) - SICON NON FOOD Viale Italia 24
VIGEVANO (MI) - GIOCOMANIA Corso Milano 13

MARCHE:
ANCONA - IRMEA Via Grandi 3
FALCONARA MARITTIMA (AN) - IL GIOCATTOLO Via N.Bixio 67
FANO (PS) - FULIGNI GIOCHI Via Nolfi 1/A - Via Roma 39/B
OSIMO (AN) - IL GIOCATTOLO Via Lionetta 12

PIEMONTE:
ALBA (CN) - BONA Corso Coppino 32
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
BIELLA (VC) - CENTRO GIOCHI Via Torino 66
BRA (CN) - BONA Via Principi 4
CASALE MONFERRATO (AL) - RIPOSIO GIOCHI Via Roma 181
CHIVASSO (TO) - HOBBY MARKET Via Po 2/C
COMIGNAGO (NO) - ITALSAPO Via Per Borgomanero 12
COSSATO (VC) - CENTRO GIOCHI Via Marconi 13/R
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Corso Nizza 42
NOVARA - IL CUCCIOLO Corso Torino 7/A
NOVARA - PARADISO DEI BAMBINI Via Tadini 35
PINEROLO (TO) - LA PALLA Via Silvio Pellico 20
RIVAROLO CANAVESE (TO) - PLASTICASA Corso Torino 132
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER Corso Francia 333/4
TORINO - AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/B
TORINO - FLASH GAMES Via Valdieri 12
TORINO - GIROTONDO TRE Corso Sommeiller 33
TORINO - PARADISO DEI BAMBINI Via A. Doria 8
TORINO - PLAY GAME SHOP Via Carlo Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TG MARKET Via Sagra S. Michele 45
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VALENZA (AL) - CENTRO COMM. SELEZIONE Via F.lli Cairoli 5
VERCELLI - STILE Via Marsala 25
NEGOZI EXPERT PIEMONTE - VEDI PAGINE GIALLE -

PUGLIA:
BARI - WILLIAMS COMPUTER Viale U. D'Italia 79
BARLETTA - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
GALATINA (LE) - DE BLASI UGO Via Pascoli 32
GALLIPOLI (LE) - TECNOUFFICIO Piazza Giovanni XXIII° 10
LECCE - VIDEOMANIA Viale Università 61

REPUBBLICA SAN MARINO:
SERRAVALLE - ELECTRONICS Via V Febbraio

SARDEGNA
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12

SICILIA:
CALTANISETTA - ELLE SERVICE Via Libertà 194/198
CASA S. ERICE (TP) - DIGITAL TOP Via G. Marconi 463
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
ENNA - NAPOLI FRANCESCO Via Candrilli 11
MAZARA DEL VALLO (TP) - ARCHIMEDE Corso V. Veneto 216
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
TERMINI IMERESE (PA) - CASCINO ANGELO C.so Umberto e M. 2

TOSCANA:
AGLIANA (PT) - DUO TOYS Viale Della Libertà 53/55
AREZZO - BOBINI GIOCATTOLI Via L.B. Alberti 1/H
CAMAIORE (LU) - IN.CA.BA. Via Provinciale 241
CARRARA (MS) - MONDIAL TOYS Via Roma Gall. 15
FIRENZE - LA CITTA' DEI RAGAZZI Via De Tacchinardi 2
FIRENZE - PUNTO SOFT Via Torcicoda 1/R
GROSSETO - ANREINI LORIS Via S. Martino 24
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - DRAGON'S LAIR Via Michon 29/1
LIVORNO - MONDANELLI Via Ricasoli 52
LUCCA - L'ELETTRONICA Piazza Del Salvatore 6
LUCCA - MARCHI UFFICIO Via Delle Tagliate 598
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Gall. L. Da Vinci 32
MONTECATINI TERME (PT) - VANNINI ARMANDO P.zza XX Sett. 3
MONTEVARCHI (AR) - LA CITTA' DEI RAGAZZI V.le A.Diaz 149
PIOMBINO (LI) - PUNTO ROSSO Via I. Barontini 28
PISTOIA - ANDREINI GIOCATTOLI Via Cavour 8
PISTOIA - MOGANA Via Dalmazia 424
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via del Commercio 29
PONTE BUGGIANESE (PT) - DINI SHOPPING Via Buggianese 108
PONTEDERA (PT) - NICCOLAIONI MAXISPORT Via Dante 11/13
PRATO (LI) - CAPECCHI ROBERTO Via L. Muzzi 52
PRATO (FI) - LA CITTA' DEI RAGAZZI Via V. Da Filicaia 77/A
SIENA - BIANCHI Strada Massetana Romana
VIAREGGIO (LU) - EMPORIO DUILIO 48 LIBERTY V. Margherita 25
VIAREGGIO (LU) - IL GATTO E LA VOLPE Via Dei Marmi (int. 3)

UMBRIA:
BASTIA UMBRA (PG) - CASA DEL GIOCATTOLO Viale Umbria
CITTA' DI CASTELLO (PG) - LIBRERIA D. MAESTRO V.Florido 16
PERUGIA - MAGAZZINI P. Via Baglioni 17/29
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
S.SISTO (PG) - CIEM MINUTI Via Pievaiola 166
SPOLETO (PG) - ROSATI DELIO Via A. Ricci 3/5
TERNI - SCIANNAMEO & MORONI Via S. Tommaso 5
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONICS Via Morandi C.C.Fratta

VENETO:
BOARA PISANI (PD- PRISMA MERCATO Via Roma S.S. 1
LIDO DI VENEZIA (VE) - LIDO GIOCATTOLI Gran Viale 31
MONTEBELLUNA (TV) - BAZAR MILANESE P.zza G. Marconi 14
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o CENTRO GIOTTO V.Venezia 61
S. G. LUPATOTO (VR) - CASA DEL BAMBINO V.Cà Nova Zampieri
S. G. LUPATOTO (VR) - TOYS CENTER Via C. Battisti 200
S. MARIA MADDALENA (RO) - PRISMA MERCATO V.Eridania 167
TREVISO - HOBBY MODEL Galleria Rialto 5/7
VERONA - LEONETTI FERNANDA Via Mantovana 2

NEGOZI GIOCHERIA - VEDI PAGINE GIALLE

IN QUESTI NEGOZI L'INTERO ASSORTIMENTO E LA QUALITA' LEADER SONO GARANTITI!

LEADER
DISTRIBUZIONE

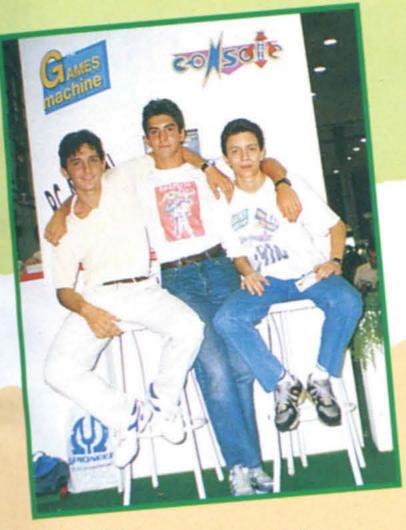
LA PALLA NINTENDO PASSATA ORA ALLA GIG...

La distribuzione ufficiale dei prodotti della marca Nintendo in Italia è ormai ufficialmente passata dalle mani della Mattel a quelle della GIG. L'avvenuto scambio di consegne ha come conseguenza principale ciò che tutti noi aspettavamo con impazienza: la distribuzione ufficiale del Super Nintendo in Italia! Senza togliere nulla al NES, sempre solidamente presente sul nostro mercato e sempre validamente supportato dai produttori di software di tutto il mondo, la console ultima nata di casa Nintendo era ormai ciò di cui si sentiva la mancanza, perlomeno a livello di distribuzione nazionale e capillare. Ma quando? Beh, probabilmente un paio di settimane dopo che avrete acquistato la rivista dovreste essere in grado di trovarlo nei negozi vicino a casa. In ogni caso quindi potete iniziare a raccogliere le pulci da mettere nelle orecchie di Babbo Natale.

Per quanto riguarda invece l'importazione ufficiale del software per questa macchina la GIG sembra essersi affidata a titoli che ormai godono di una fama consolidata e conquistata non senza meriti (basta farvi notare che fra tutte brilla anche la luce di Street Fighter II); è probabile anche che alcune delle cartucce vengano poi riprese in considerazione sulla rivista, specialmente quelle che avevamo recensito prima della nascita di Console mania e quelle che meritano in modo particolare... Comunque per darvi un'idea potete ammirare in questa pagina alcuni dei titoli della lista di importazioni a breve termine della GIG. Non c'è che dire: c'è da leccarsi i joypad.

LA RIVISTA E' FIERA DI VOI!

Il SIM Hi-Fi è una fiera di vecchia data in cui potete trovare tutto ciò che interessa il campo della musica, del cinema, e dei videogame, e tutte le novità in genere che riguardano l'elettronica di consumo; di discreta ampiezza il SIM volge quest'anno alla sua 25° edizione e

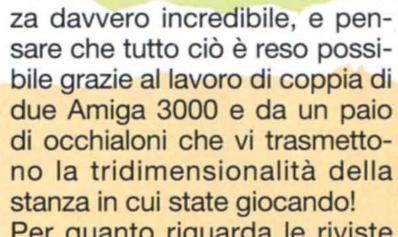
Il nostro stand come al solito super affollato.

I vincitori del torneo a Street Fighter II su S.FC.

come molti di voi sapranno si tiene ogni anno verso la fine di settembre a Milano oppure, come accade da soli due anni, a Roma.

Ecco a voi il M-CD "Giochi Preziosi" in prova!

Per quanto riguarda il settore dei videogame al padiglione 16 potevate visitare lo stand molto bello di Giochi Preziosi dove erano esposti molti Game Gear, Megadrive a alcuni Master System e per finire - udite, udite - il prototipo della versione europea del Mega CD su cui si poteva giocare a Earnest Evans.

Il Mega CD verrà importato entro il giugno '93 (è forse troppo sperare che un giorno potremmo giocare Lunar parlato in italiano?) e solo allora si comincerà a conoscere la verità sulla compatibilità o meno delle tre versioni internazionali del CD Sega.

Oltre a Giochi Preziosi c'era poi uno spazio dedicato alla realtà virtuale dove si poteva provare per cinque minuti una fantastica avventura "nell'altra dimensione" in cui dovevate scovare e uccidere l'altro giocatore che partecipava alla sfida. Vi assicuro che si tratta di una esperienza davvero incredibile, e pensare che tutto ciò è reso possibile grazie al lavoro di coppia di due Amiga 3000 e da un paio di occhialoni che vi trasmettono la tridimensionalità della stanza in cui state giocando!

Per quanto riguarda le riviste c'erano i nostri esimi colleghi di Kappa e Game Power e infine c'eravamo noi a rappresentare TGM, CMania, PC Action, TGM Action e Zzap! .

Alcuni fortunati hanno quindi potuto provare al nostro stand il primo prodotto di rilievo su M-CD, e cioè Thunder Storm (recensito in questo numero e ristretto in una pagina per problemi di spazio ma non d i merito. NdAlex), oppure il mitico Thunder Force IV la cui recensione trovate sul numero scorso.

Infine ci ha fatto molto piacere la visita di tanti lettori/fan che ci hanno finalmente potuto conoscere di persona.

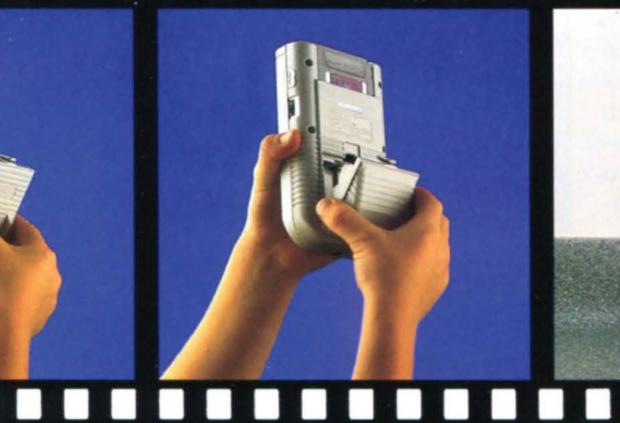
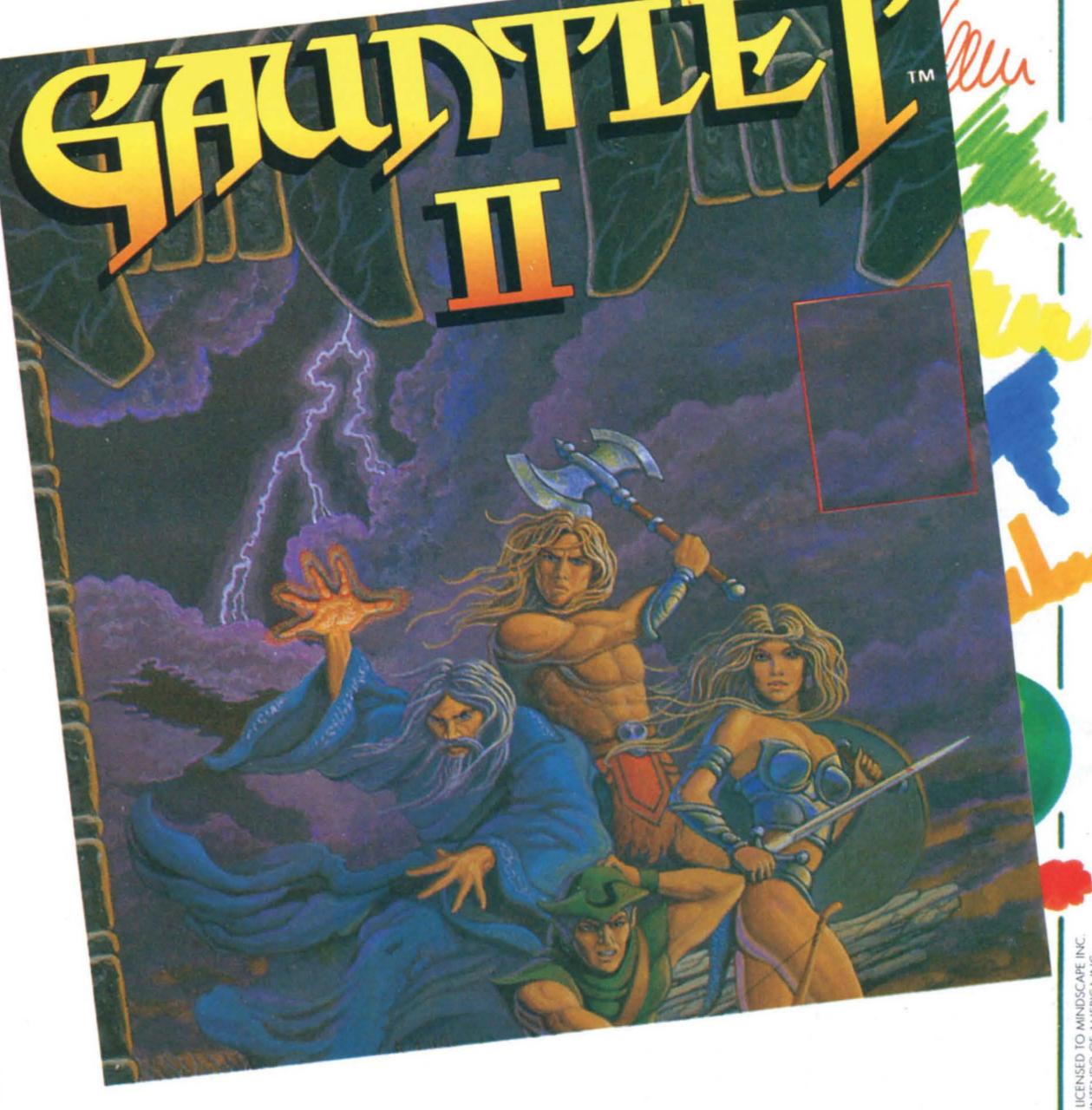
A risentirci al più presto.

Gab.

Come potete vedere da queste foto i rapporti con la concorrenza non sono come molti di voi potrebbero pensare! In queste foto ci potete vedere tutti abbracciati appassionatamente, prima al nostro stand e poi a quello degli "altri".

Stefano Petrullo mentre prova "l'esperienza" della Realtà Virtuale.

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....

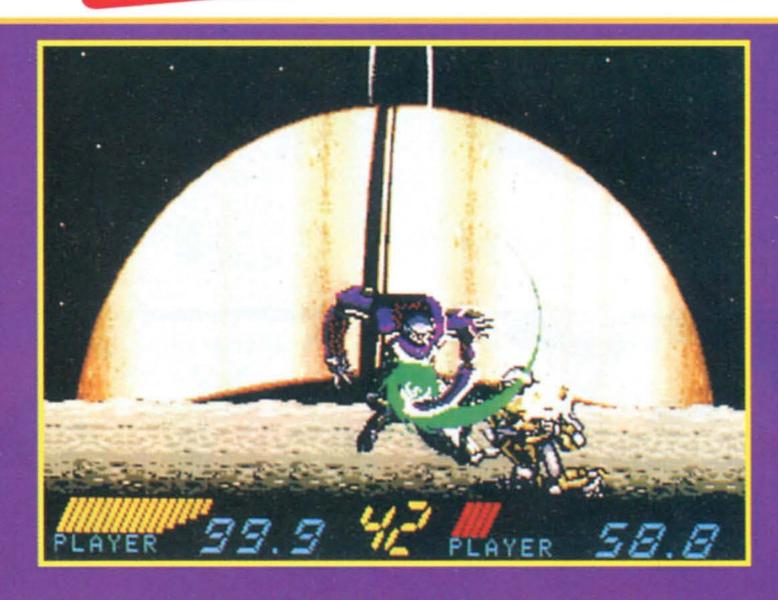
GAUNTLET™ II

Un elfo, un mago, una valkyria e un guerriero sono rimasti intrappolati in una serie di labirinti popolati da mostri, invitanti tesori e passaggi segreti. Tu solo, armi alla mano, puoi immobilizzare i loro temibili nemici e far ritrovare agli sfortunati avventurieri l'agognata uscita.

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

MADE IN JAPAN

SPECIALE BEAT'EM-UP

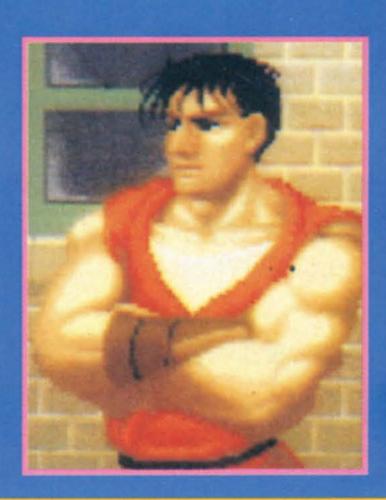
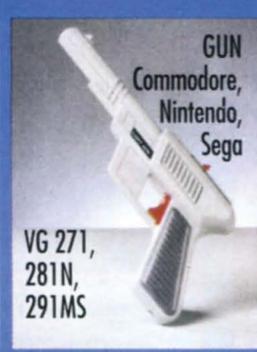
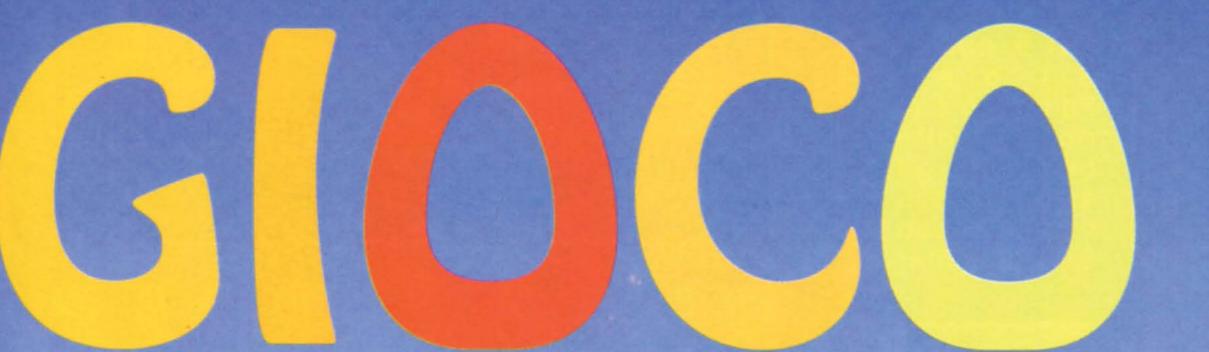
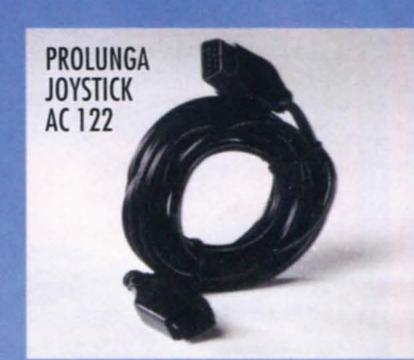
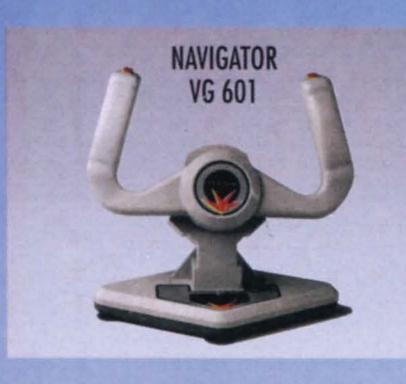
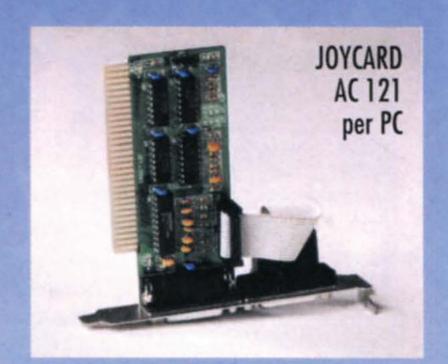
POWER ATHLETE O STREET FIGHTER II

Ormai imminente è l'uscita di questo beat'em up su MD e poi su Super Famicom che ricalca molto bene tutti gli aspetti che hanno reso Street Fighter II un successone; l'unica cosa in cui bisogna sperare è la presenza di svariate mosse e molti personaggi per un sano e violento divertimento a lungo termine!

BLACK HOLE ASSAULT

Il numero scorso vi avevamo annunciato molto brevemente questo gioco, di cui si ignorava completamente la trama; ora possiamo dirvi che si tratta di un altro beat'em up che va ad aggiungersi a quella categoria di giochi che su MD sono scarsi; titolo solo per M-CD.

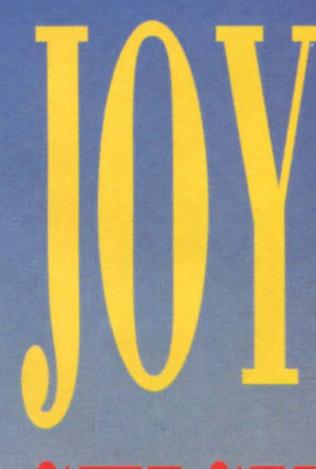
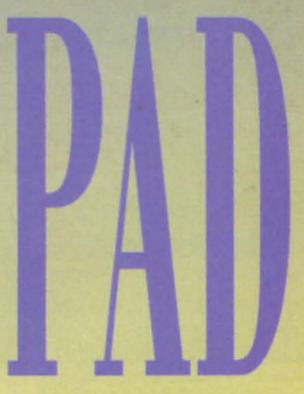
NESSUNO LO AVEVA ANNUNCIATO!

Questa volta si tratta di una vera e propria sorpresa anche per noi! Final Fight è stato convertito su M-CD e sembra davvero un titolo OK (si gioca in due con scelta di tre personaggi e ci sono tutti i livelli del coin op, ovvero otto) e rappresenta l'inizio delle varie conversioni Capcom per il CD della Sega come l'ormai annunciato "Street Fighter II: Deluxe Edition"!

CHE

GIOCHIAMO?

Potrete giocare con ogni gioco su qualsiasi computer e console, usando "I MAGNIFICI MARPES", nati per farvi ottenere il meglio dal vostro gioco preferito !!!

ELETTRONICA MARPES s.r.l.

Via Montedoro, 77 - 80059 Torre del Greco (Na)
Tel. 081/8821044 pbx - Fax 081/8829113- International Phone - 39/818821679

...noi giochiamo, voi giocherete... essi guarderanno.
Eh sì, è da tempo che i campioni del US Team usano i nostri joystick
e se anche voi li userete, ai vostri amici non resterà che guardare le vostre evoluzioni ottenute grazie a "I MAGNIFICI MARPES".
... a proposito, BUON DIVERTIMENTO!

ELETTRONICA MARPES s.r.l.

Via Montedoro, 77 - 80059 Torre del Greco (Na)
Tel. 081/8821044 pbx - Fax 081/8829113- International Phone - 39/818821679

ARTE ELETTRONICA CALIFORNIANA

Questo mese l'esiguo spazio delle news viene dedicato interamente alla casa americana di software...

LHX ATTACK CHOPPER UN ALTRO SIMULATORE?

Secondo simulatore dell'EOA per Megadrive, dopo F-22, è la conversione di un gioco per PC (ci sono meno elicotteri da guidare, è un po' scattoso, terribile da controllare col joypad (c'è persino l'opzione per manovrarlo con due) come

tutti i sim.) in cui vi trovate alla guida di un elicottero da combattimento. Sarà migliore dell'altro?

L'OMBRA DELLA BESTIA RITORNA

Sembra in procinto di uscire anche per MD il seguito dell'acclamato successo per Amiga. Un cambiamento radicale: il protagonista non è più Giancarlo...

FINALMENTE ABBIAMO COMPERATO UNA LOTUS!

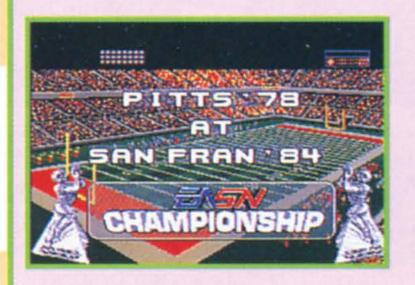
Conversione da Amiga di un gioco per cui non c'è nulla da

dire. Quindi taccio.

BOSCHI PERICOLOSI

Platform molto colorato, carino e veloce (tipico da console, insomma) apparso prima su Amiga qualche mese fa. Per Mega Drive, imminente.

DOWN, SET, HOT, HOT '92, HOT '93!

Ebbene sì, anche il terzo John Madden sta per vedere la luce. Nuove animazioni, voce di JM digitalizzata, più

squadre, qualcosa di nuovo, un gioco e del cioccolato.

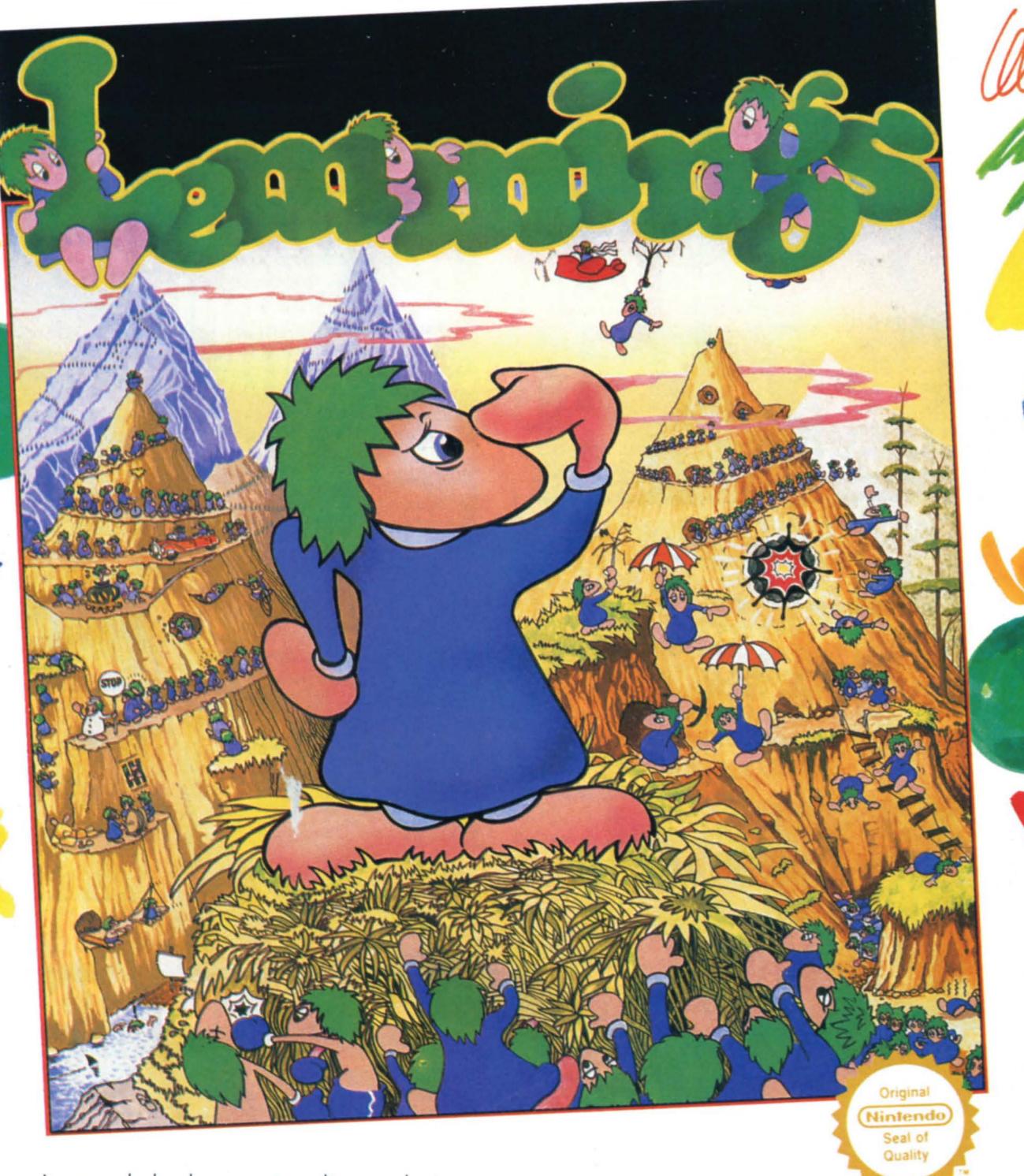
ANDIAMO A FARE UN GIRO IN MOTO?

Picchiamoci ancora su MD con il seguito di Road Rash. Implementato con la versione a due giocatori e più armi (catene, coltelli, recensioni...), assieme a qualche power up in più per le moto.

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Lemmings

Original Nintendo Seal of Quality

Le rocambolesche avventure di una colonia di Lemmings, caviette industriose ma alquanto sciocche. Devi evitare, ad esempio, che si arrampichino a piacere, si tuffino nel vuoto o, addirittura, esplodano... La 'ricetta' del successo? Decisioni fulminee e reazioni immediate per far sì che non si caccino nei guai.

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

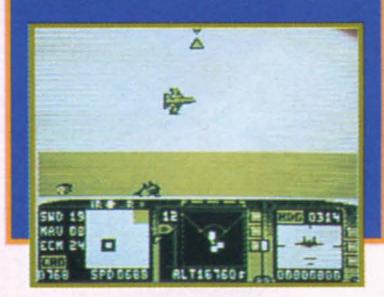
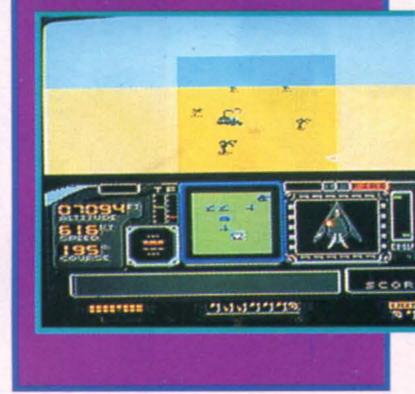
NINTEN

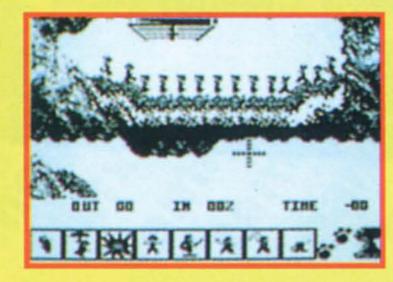
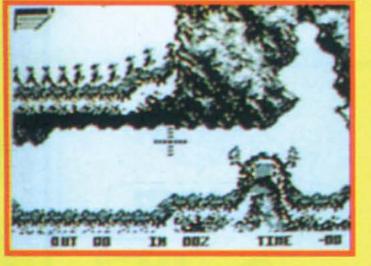
PER UN PUGNO DI SABBIA

Sorpresona (o presunta tale?)! Avete presente il magnifico gioco per Megadrive targato Electronic Arts uscito per la nera console di casa Sega e... vabbé, per il Megadrive, visto che anche il Master System e il Game Gear sono neri - nel quale guidate un armatissimo elicottero per alcune amene località mediorientali sparando a tutto quello che si muove (e ogni tanto pure a quello che non si muove)? Esatto, stiamo parlando di Desert Strike, e il bello è che alla Electronic Arts hanno già iniziato la conversione per Super Famicom (o Super NES, o Super Nintendo). Queste sì che sono le cose per cui vale la pena fare questo lavoro...

VOLARE, OH OH...

Possessori di Gameboy, udite! Visto e considerato che:
1) i simulatori di volo non sono mai troppi,
2) quelli di volo & combattimento neanche,
3) la Microprose è abituata a farli bene,
4) i giochi fatti in maniera decente sono sempre bene accetti,
dichiariamo che:
La suddetta Microprose ha in cantiere un simulatore di volo & combattimento basata sul famosissimo F-15, intitolata nientepopodimeno-che... F-15! W la fantasia...

...CANTARE, OH OH OH OH...

I possessori del NES si sentono forse trascurati? E perché mai dovrebbero? Forse perché non sanno che la Microprose ha deciso di liberare in tutta la sua potenza e magnificenza (si fa per dire) il nuovo e incredibile F117-A sull'otto bit più venduto dell'universo. Una domanda: ma a voi piacciono i simulatori di volo?

IL RIMEDIO PER L'INSONNIA

D'ora in poi, tutti i possessori di Gameboy con problemi di insonnia, potranno finalmente smetterla di girovagare per casa di notte alla ricerca di libri noiosi o cercare qualche vecchio film alla TV dopo le tre: la Ocean infatti ha magnanimamente fornito un rimedio a tutto questo, ovvero la conversione di Lemmings per il portatile più portatile che ci sia. Non che questo gioco faccia dormire, anzi: solo, al posto di contare le pecore (troppo poco professionale), potrete contare i roditori suicidi.

E ADESSO CHE TITOLO USO?

Eh, già, quelli per i giochi di volo li ho già finiti. Comunque, beccatevi le foto del misteriosissimo Radio Flyer della Ocean, nel quale (presumibilmente) dovete guidare un areoplano radiocomandato con una simpatica visuale dall'alto e... beh, signori miei, questo è tutto quello che abbiamo dedotto dal titolo e dalle foto.

NEWS

...NEL BLU, DIPINTO DI BLU...

Questo mese sembra proprio che tutti i giochi presentati in questa rubrica abbiano una spiccata tendenza guerrafondaia. Non per niente, ecco a voi Super Strike Eagle, della Microprose per Super NES. Da quello che possiamo vedere dalle foto, sembra parecchio interessante - soprattutto l'atterraggio sulla

portaerei visualizzato con il famigerato Modo 7. E se poi è tutto una bidonata e le immagini sono statiche? Semplice, ci vendicheremo sui programmatori...

...FELICE DI STARE QUAGGIU'!

Ancora la Microprose? Basta! Per fortuna, in questo gioco non c'è da ammazzare nessuno - a meno che non investiate qualcuno a un passaggio a livello: in Railroad Tycoon infatti dovrete pianificare la vostra carriera di magnate delle ferrovie, creando dal nulla un impero economico basato su vagoni postali e passeggeri. Detto così non suona molto emozionante, ma basti pensare che l'anno scorso è stato uno dei giochi più "gettonati" nell'ambito PC e Amiga - se vi è piaciuto Sim City, non perdetevelo.

TUTTI AL CINEMA - MA QUANDO?

La Ocean lavora in un modo tutto suo: quando sente che sta per uscire un film qualsiasi, foss'anche un documentario sulle corse dei cavalli, ne compra i diritti e comincia a fare il videogioco. Questo genera spesso e volentieri strani casi: tie-in brutti di film peggiori (Navy Seals), giochi mai usciti per scarso successo del film (The Abyss) e giochi che escono prima dei film (tanto la Ocean non li fa quasi mai pertinenti ai soggetti originali): è il caso di Cool World, ma anche di Robocop 3. Il primo è un bizzarro film con Kim Basinger ambientato metà in una qualsiasi città americana e metà nel coloratissimo mondo dei cartoni animati (un po' come Roger Rabbit) ed è considerato da quelli che hanno già avuto modo di vederlo come un irrimediabili flop, il secondo invece è il cosiddetto film del mistero: annunciato da quasi un anno, tutto hanno visto delle foto e sanno la trama, ma nessuno sa con precisione quando diavolo uscirà. E la Ocean che fa? Prepara per tutti e due i giochi - mi sembra ovvio...

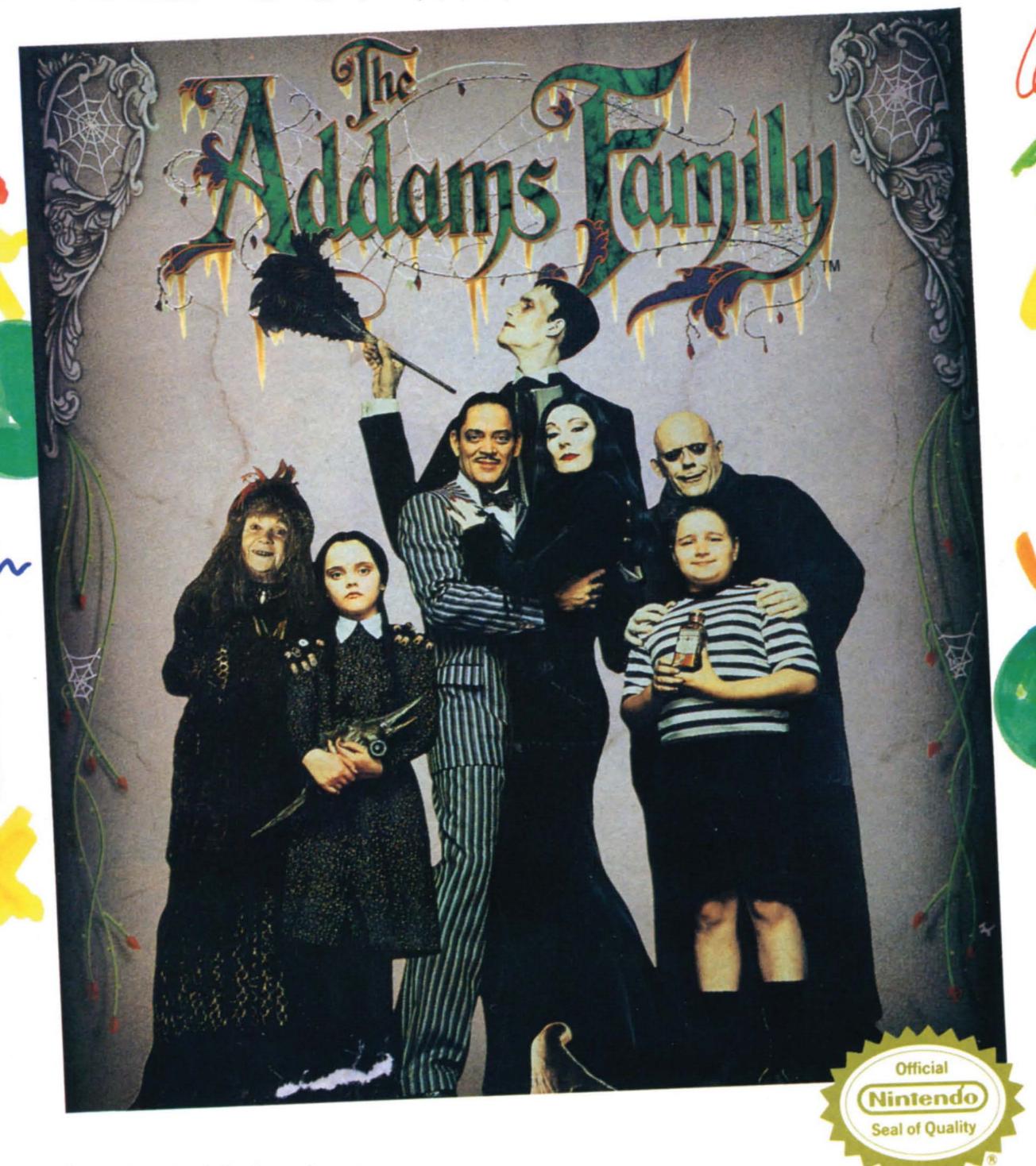
GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

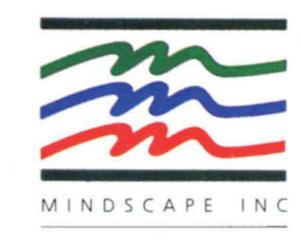
The Addams Family™

Official Nintendo Seal of Quality®

Le peripezie della famiglia più strana, stravagante e sinistra del mondo. Morticia, il Maggiordomo Lurch, Nonna e i bambini sono scomparsi. Tocca a Gomez ritrovarli, fra mostri spaventosi e fantasmi ululanti.

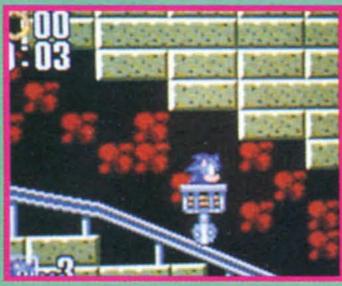
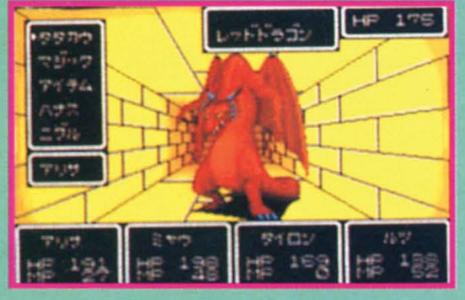
CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

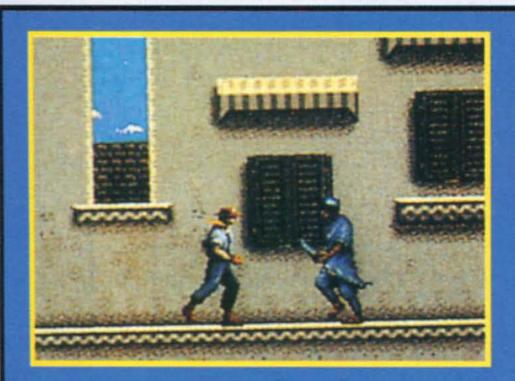
CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

Lotta al fianco di Captain Planet e dei Planeters e opponiti ai più pericolosi nemici che l'ambiente abbia mai dovuto fronteggiare: Looten Plunder, Duke Nuken, Hoggish, Greedly e Dr. Blight. Il destino del pianeta Terra è nelle tue mani!

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

Sega City

GAME GEAR A RUOTA

Ormai anche il piccolino di casa Sega sembra procedere a buona velocità per quanto riguarda l'acquisizione di titoli disponibili: due dei prossimi (uno novità anche per le altre macchine, mentre l'altro abbastanza stagionato su MD) sono Sonic 2 (non l'avreste mai immaginato, eh?) e Shining in the Darkness (un RPG su un portatile? E quando finiscono le pile?)

LA SIRENETTA

Sarete lieti di sapere che tra breve tempo avrete l'opportunità di vivere la stupenda storia magica di Ariel (il famoso detersivo che fredda lo sporco e accarezza i colori NdP), la giovane sirenetta che si innamorò di un'umano.

Ella, non potendo raggiungere il suo amore sulla terra ferma, decide di chiedere aiuto alla potente strega dei mari la quale le permetterà di diventare umana in cambio della bellissima voce che Ariel possiede, ma da qui cominceranno una serie di problemi che metteranno a rischio la vita della nostra eroina...

THE YOUNG INDIANA JONES CHRONICLES

Un'ennesimo Platform Game per MD è questo gioco basato sulle mitiche imprese di Indy; TYIJC ingloberà le peripezie della serie televisiva di Steven Spielberg proponendo la cronologia della vita di Indy il quale sin da giovane avrà a che fare con catacombe, piramidi e tutto ciò che riguarda l'archeologia e l'avventura.

DISTRIBUZIONE NAZIONALE
Compel
AREA VIDEOGAMES
Via Cisa Ligure, 28/A 42016 Guastalla (R.E.)
TEL. 0522-826841
FAX. 0522-838329

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	2

Sire, gli uomini della Bretagna ci attaccano! Hanno con sé tonnellate di colla, scotch, nastro isolante, e ci stanno stringendo d'assedio, che facciamo?

Preparate i cannoni, no?!? Ma dico io! Certo che fare il re non è certo divertente: un castello da gestire, i domestici da pagare, il giullare di corte che non fa più ridere... Tzè, mica come certa gente che non fa un tubo dalla mattina alla sera. Senza poi contare che qui ogni due secondi netti c'è sempre qualcuno che cerca di attaccarti e di espugnare la tua proprietà! All'inizio tutto sembrava procedere per il meglio: mi sono scelto un castello all'agenzia immobiliare, ho pagato i muratori per fortificare con mura belle solide tutto il giardino, e poi -non si sa mai-, ho piazzato così per coreografia quattro bei cannoni, sempre puntati sui vicini di casa che non mi vedono con troppa simpatia. Forse sarà perché da un po' di tempo non ho fatto altro che cercare di appropriarmi delle loro terre, ma in ogni caso sono proprio dei vicini permalosi. Pensa che adesso hanno chiamato addirittura le navi per attaccarmi. E che sono io, la Mecca, eh? Dovreste vedere quanto impegno ci mettono a sparare contro le mie povere mura, se non ci faccio attenzione me le rendono un colabrodo, e poi io sono costretto a rifarle con dei muratori più giovani che hanno meno esperienza: dovreste vedere che confusione che mi fanno certe volte: mura fuori posto, finestre al posto di portoni, e poi sbagliano sempre la misura delle tendine... Non ci sono più i muratori di una volta. Comunque, se pensate che tutta la mia routine non sia poi pesante, non vi resta che comprarvi Rampart per Lynx, visto che la riproduce fedelmente: prima vi sceglierete il castello, poi lo fortificate, lo armate ben benino, e poi sono cavoli vostri con tutta la gente che vi attacca. La grafica è molto funzionale con delle belle schermate statiche, e il parlato digitalizzato è davvero divertente. Tanti auguri!

Paolone

Tutto pronto per sferrare un attacco, comandante.

Rampart

Forza, con quei cannoni! E tu, imbecille, cosa fai con quell'arco? Ti sembra questo il momento per cacciare le quaglie?

LYNX	
GRAFICA + Funzionale nei momenti strategici + Belle le schermate.	73
SONORO + Splendide urla digitalizzate - Nella media gli effetti	86
GIOCABILITA' + Buona, non c'è che dire...	83
ATARI/TENGEN	81

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	5

Se avete sempre creduto che il BlackJack sia un trapano, che i dadi servano esclusivamente a fare il brodo e che la roulette sia una comoda abitazione trasportabile, allora avete imbroccato la recensione giusta!

Riuscirete a fare una bella combinazione con tre faccioni di Alex?

Signorina, posso offrirle qualcosa? Caffè? Tè? ME?

Ogni anno, migliaia di giocatori "d'azzardo", spendono cifre esose attaccati a strambe macchinette che sembrano avere come unico scopo di esistenza, appunto quello di spillare soldi agli incauti avventori. Personalmente, non poso certo ammettere di essere un esperto in queste cose, vuoi perché non sono mai entrato in un casinò (mi raccomando, l'accento sulla "o" è di importanza fondamentale), tuttavia questa simulazione per Atari Lynx sembra destinata a essere quanto più fedele possibile. Infatti, la cartuccia prevede i seguenti sottogiochi:

BLACKJACK

Famosissimo gioco di carte; il giocatore ha a sua disposizione un trapano dell'omonima marca (ma, dì un po', Geims, quella non era per caso la Black'n'Decker? NdP) con il quale dovrà perforare tutte le carte dell'avversario in meno di ventun secondi. Se non ci riesce, il "croupier" della situazione è autorizzato a ficcarvi il trapano negli occhi.

DADI

Il gioco in assoluto più amato da Giulio Cesare: varcando il Rubicone, infatti, l'imperatore tuonò "il dado è tratto", dopodiché fece il brodo. Lo scopo del gioco è proprio questo: avete a disposizione due dadi Knorr, con i quali dovrete cucinare un brodino che abbia "tutto il sapore di casa vostra", e dovrete farlo alla svelta.

POKER

In tutte le versioni del poker che io ho giocato sul computer, c'è sempre una ragazza che si spoglia. Qui invece non c'è, e a me è dispiaciuto talmente tanto che non ve ne parlo neanche, ecco!

SLOTS

Lo scopo del gioco, come è del resto intuibile dal suo nome, è quello di collegare quanti più cavetti possibile alle varie porte di ingresso e di uscita di alcuni grossi calcolatori (le famose slot seriali e parallele) e di farlo nel minor tempo possibile: se ci riuscite appariranno sullo schermo delle ciliegine!!!

ROULETTE

Siete in un campeggio e dovete fare attenzione che alcuni debosciati non vi rubino tutta l'attrezzatura. Dovrete anche imparare l'arte dell'arrangiarvi cucinando con le bombole e vivendo a contatto con la natura (sarà, ma io insisto col dire che quella è la Roulotte NdP). Solo per uomini duri...

Geims Tonn

NOTA BENE

Questo è quello che succede quando certi redattori di Zzap! vogliono a tutti i costi scrivere delle recensioni per le altre riviste. Va beh, Geims sostiene che questa sua ciofeca di recensione sia lo stato dell'arte di Consolemania, cercate di non disilluderlo. Vorrei tanto rimettere apposto le cose, ma proprio non ho spazio. Amen, sarà per un'altra volta. Per ora vi posso solo assicurare che i giochi contenuti nella cartuccia altro non sono che fedeli riproduzioni dei giochi d'azzardo reali, voi partite con un capitale di $1000 e dovrete fare di tutto per procacciarvi le simpatie della fortuna. Bello quanto realizzazione, ma terminata la novità iniziale, difficilmente ci rigiocherete. Adios...

Paolone

LYNX	
GRAFICA + Belle riproduzioni dei tavoli + buona animazione degli sprite	89
SONORO + Musichette d'atmosfera - Dopo un po' viene a noia	78
GIOCABILITA' + Facile approccio - Ma poco longevo nell'insieme	68
ATARI	75

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.
Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE
Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE
Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM
Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

90

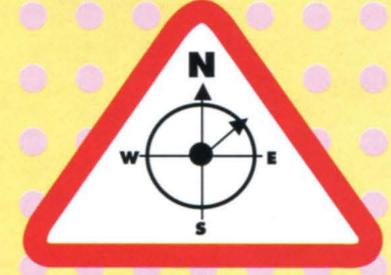
PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata.
Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SHOOT'EM-UP
In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG
In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP
In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT
Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE
Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING
Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

KING OF TH

91

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	7+2 bonus
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

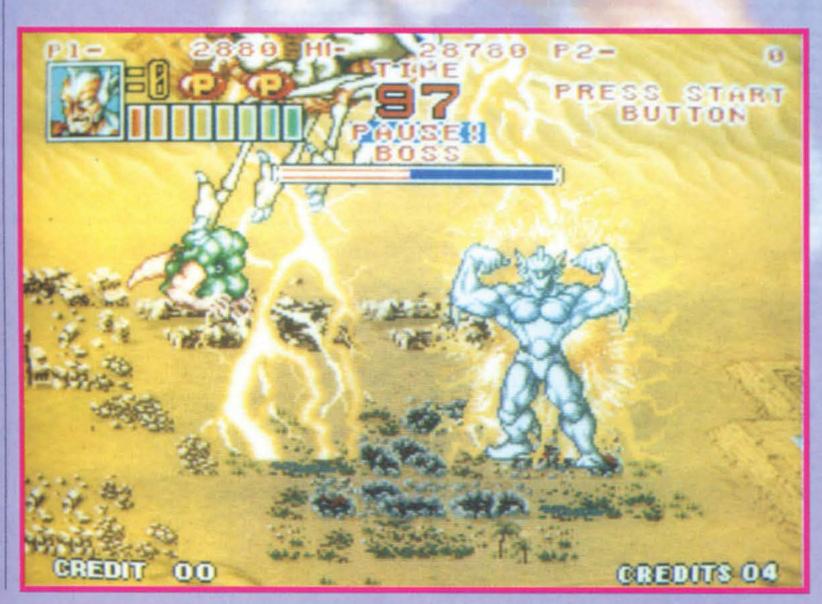
Questo mese disquisiremo un po' sul panorama videoludico del Neo Geo. Molti di voi si sono lamentati della scarsa profondità (cioè longevità, varietà e originalità) di quasi tutte le cartucce disponibili per il mostro nero della SNK. Dunque, constatato che questi commenti non sono del tutto infondati, esaminiamo e tentiamo insieme di comprendere le possibili cause di una tale situazione. Innanzitutto il Neo Geo nasce come console da bar, ovvero come coin-op a tutti gli effetti; la SNK, poi, lo trasforma in videosistema casalingo e lo battezza come noi tutti lo conosciamo oggi. Evidentemente questa rischiosa mossa presenta pregi e difetti: da una parte, infatti, viene messa in circolazione una macchina con grafica e sonoro ultragalattici; dall'altra , però, l'ingente supporto di memoria di ogni cartuccia porta a un prezzo inevitabilmente elevato. Fin qui è storia che noi tutti conosciamo, ma, nel paragonare il software delle altre console a quello del Neo Geo, non tutti si sono forse resi conto che la minore profondità del software per quest'ultimo trova le sue radici proprio nel fatto che i giochi per Neo Geo vogliono essere (e ci riescono) dei coin op e basta. " E basta?", domanderete voi ironicamente in coro. Ebbene sì! Vi siete mai chiesti quali sono i parametri che caratterizzano un gioco da bar? Eccoli qui: grafica spettacolare, sonoro incredibile e inesistente longevità (nel senso che, infilando monete a ripetizione, potete finirlo in meno di un pomeriggio). Quindi il coin op nasce come un intratteni-

Ecco invece Atomic Guy che intona un "Alleluja" degno di un gospel di Aretha Franklin

Ma che bello sguazzare nella lava con questi compagni di giochi!

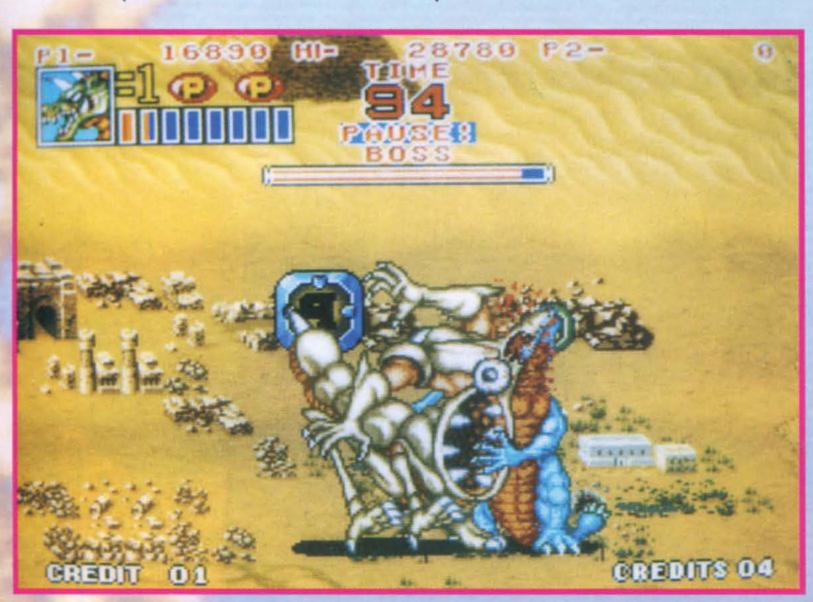
(Con la voce di Vito Catozzo) "Uè, ma come so macchio io!"

Bel fisico! Non fosse per la faccia quel tipo che balla l'hip hop potrebbe fare il fotomodello!

E MONSTERS 2

mento provvisorio e a breve scadenza; esso deve stupire e attrarre talmente il videogiocatore da spingerlo a pagare per usarlo. Vengono così fuori dei giochi ad alto contenuto di effetti speciali, di scarsa originalità (perché tutti seguono le tendenze del momento) e quasi inesistente sostanza. Trasportare giochi così nel vostro schermo casalingo conduce fatalmente a un esponenziale calo progressivo di interesse nei confronti degli stessi. Il punto debole del software per Neo Geo non risiede allora nella scarsa perizia dei programmatori, ma nello stesso concetto di gioco progettato per essere giocato al bar. Ecco come chi va incontro all'acquisto di una cartuccia per il 24 bit della SNK deve già sapere che si troverà dinanzi di fronte ad un perfetto coin op e niente di più (e molti ritengono giustamente che la grafica e il sonoro non siano tutto nella vita). La SNK, avendo compreso questa sua "imperfezione" strategica, si sta ora muovendo per migliorare ancor di più la qualità delle proprie cartucce (in modo da portarle comunque in netta superiorità tecnico-qualitativa rispetto ai titoli per le altre console casalinghe), tentando nel contempo di inserire nella sua libreria software titoli più sostanziosi come RPG o avventure (in programmazione per futuri molto lontani).

Chiusa la parentesi, sperando di aver messo un punto alle vostre perplessità, esaminiamo ora con occhi più rilassati l'ultima fatica della SNK: il seguito del mitico King of the Monsters su cui ho già scritto qualche numero fa.

Oh, perché non giochiamo un po' a palle di... fango?

Grande concorso a premi: quanti personaggi ci sono in questa foto e soprattutto quante bocche hanno?

Ho un po' di bruciore di stomaco, chissà perché?

La struttura wrestling del gioco resta fondamentalmente inalterata: a una diminuzione della possibilità di scelta dei mostri da poter interpretare (questa volta solo tre) corrisponde un ampliamento dello schema di gioco, che diventa un beat'em'up a scorrimento con scontri epici contro mostri alieni manovrati dal computer. Stesse possibilità della versione precedente: scontro uno contro computer, uno contro uno o due contro computer (l'opzione più divertente). Grafica e sonoro come non se n'erano mai visti sul Neo Geo (e giuro che non mi sto sbilanciando affatto), spettacolarità globale assicurata e longevità sufficientemente rappresentata dai soliti quattro livelli di difficoltà (comunque già l'EASY è abbastanza impegnativo. La giocabilità è parecchio buona grazie alla velocità e al coinvolgimento degli scontri, anche se non è molto intuitivo il metodo di controllo (suderete non poco nel capire quando avete la precedenza sull'avversario per effettuare le prese di combattimento).

In se stesso KotM2 è quindi un coin op da capogiro, ma come gioco da casa rappresenta un ottimo titolo e non certo lo stato dell'arte. E' comunque fuor di dubbio che, tra le ultime novità, al momento non ci sia niente di meglio in circolazione per il Neo Geo. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

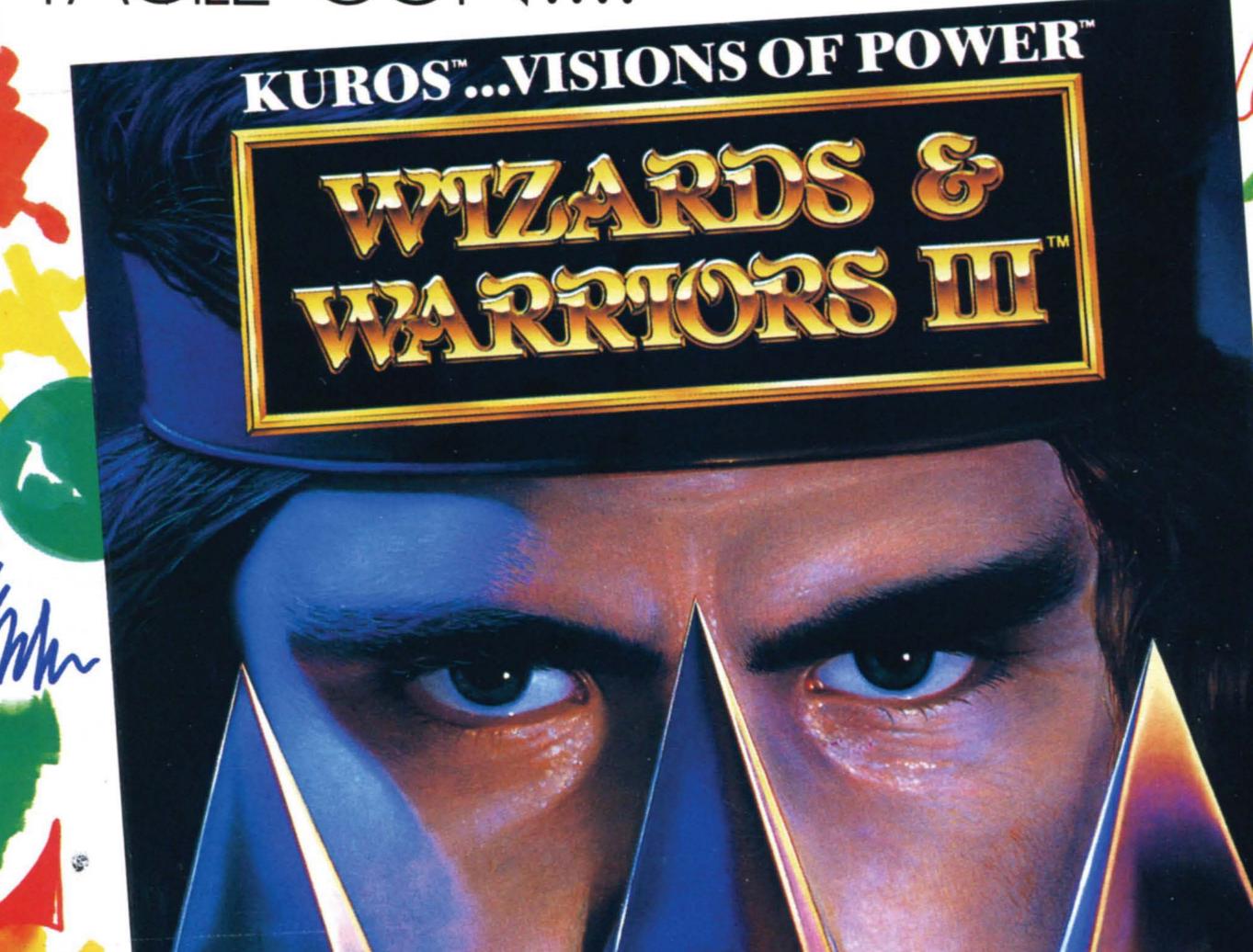
NEO GEO	
GRAFICA + una vero e proprio cartone animato	97
SONORO + ottimi effetti sonori e splendide musiche + soprattutto quella del terzo stage	95
GIOCABILITA' + molto attraente... - ma semplicistico nella varietà d'azione.	79
SNK	91

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

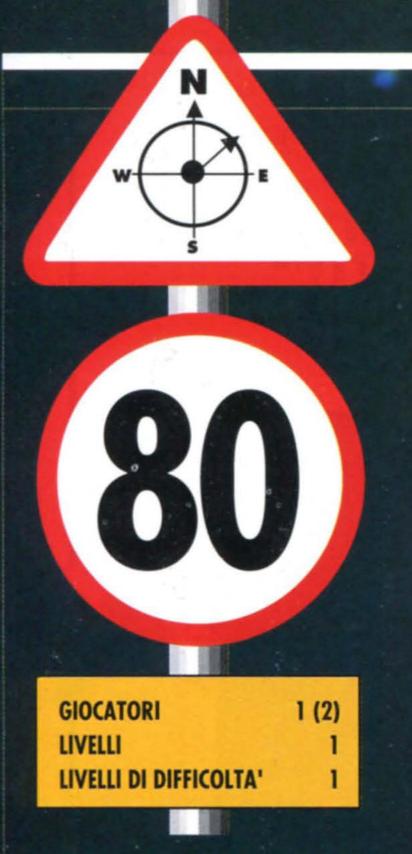
KUROS™...VISIONS OF POWER™

WIZARDS & WARRIORS III™

Original Nintendo Seal of Quality™

Il valoroso Kuros™ è tornato per vivere la più strabiliante delle avventure!
Quando combattè l'ultima volta con il malvagio Malkil™ sollevò la sua spada in segno di trionfo ... o così almeno pensava. All'improvviso, infatti, un fulmine lo privò dell'armatura e della memoria. Dalle prigioni ai palazzi della ricchezza deve assolutamente ritrovare la sua forza, perfezionare la sua abilità nella lotta ed acquisire, strada facendo, una rara conoscenza della magia.

E QUESTO È IL MOMENTO DELLA RISCOSSA ...

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

GIOCATORI	1 (2)
LIVELLI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

ELITE™

Tornate un po' indietro con la memoria: vi dice niente il nome Elite? Ma no, non è la casa di software!

In effetti, non tutti i lettori di Consolemania possono sapere di cosa stiamo parlando: il gioco in questione è uscito un bel po' di anni fa (non sto qui nemmeno a fare il conto)(anche perché di solito ti perdi dopo essere arrivato a tre, ovvero la tua età mentale. NdAlex) per un antichissimo computer chiamato BBC, e successivamente per quasi tutti i formati esistenti. Finalmente, è giunta l'ora del NES (non fraintendiamo): il capolavoro spazial-mercantilistico di Braben e Bell è finalmente approdato anche su questa console.

Ma che cos'è, in sostanza, Elite? Da quello che si riesce a capire dalle foto, sembrerebbe una specie di simulatore di volo spaziale con della grafica vettoriale rigorosamente vuota (un NES non monta cero il 68040). Ci avete azzeccato! Immaginatevi un lontanissimo futuro, quando l'uomo ha oramai visitato numerose galassie contattando decine di razze aliene diverse scovando migliaia e migliaia di pianeti abitati. Ebbene, il giocatore vive appunto in quest'epoca, e deve farsi una fortuna e una fama partendo da una posizione prossima allo zero: tutto quello che si ritrova in tasca è la chiave di avviamento di una piccola e maneggevole astronave e un mazzetto di crediti intergalattici - praticamente, se fosse ai giorni nostri, avrebbe un Fiat Fiorino e un milioncino scarso.

Un altra cosa che viene fornita all'inizio, è lo status: rappresenta un po' il giudizio globale su come vi siete comportato fino a quel momento, se siete rispettato/temuto e così via. Cominciate il gioco con il titolo di Harmless, inoffensivo, e non è una gran cosa: per arrivare al rango di Elite dovrete fare un sacco di soldi e mostrare a tutti chi siete nei combattimenti. Eh, già, combattimenti: la vita nello spazio è durissi-

Un po' grosso per tentare di fargli del male, no?

Ummm, questo qui invece sembra mio cugino Guido.

Avete presente le barchette che si fanno con la carta? Provate ora a fare delle astronavi!

Pianta a corto raggio del prossimo sistema planetario. Dove andare ora?

Bella la caricatura di Marco fatta dai programmatori di Elite, no?

ma, e tra pirati e polizia non saprete mai chi vi fa più danno, anche perché potreste decidere di intraprendere la strada del crimine (fruttuosa ma molto pericolosa) e di conseguenza venire ricercati un po' da tutti, compresi i cacciatori di taglie.
Fortunatamente, il vostro Fiorino è armato di una coppia di laser frontali discretamente utili, e potrete difendervi.
Non potrete nemmeno farvi i fatti vostri: i criminali vi inseguiranno ogni minuto per rubare il vostro carico (che ne abbiate o no), e spesso e volentieri verrete invischiati in scontri ai quali non potrete rimanere estranei (avete presente le risse nei saloon?).

Fin'ora, ho parlato di carico e armamenti senza però accennarvi a come si possono ottenere: in Elite ci sono quattro galassie, piene zeppe di pianeti: ogni pianeta ha la sua bella stazione spaziale orbitante alla quale attraccare, stazione che funge un po' da "free shop" planetario. Qui infatti potrete acquistare equipaggiamento extra per il vostro Fiorino come laser posteriori e laterali di varia potenza, smart bomb, missili, unità iperspaziali per viaggiare tra le galassie e così via. Inoltre, avrete accesso al mercato del pianeta, e potrete acquistare generi vari come computer, medicinali e cibo da esportare su altri mondi. Naturalmente, i prezzi degli articoli variano di pianeta in pianeta, permettendo di realizzare guadagni con la compravendita: per esempio, su un pianeta di contadini i computer varranno un sacco e il cibo un po' meno, e viceversa sui mega-pianetoni ultratecnologici.
In sostanza, Elite è tutto qui: le uniche eccezioni alla routine di viaggi interstellari là dove nessuno uomo ha mai trovato il 4x2 prima, non ha da cambiare una banconota da dieci milioni di crediti, no le do il resto in caramelle e combattimenti contro pirati, polizia e gente varia sono rappresentate da alcune missioni leggermente differenti dal solito che di tanto in tanto il governo (non si sa quale) propone - ma all'atto pratico non sono poi un gran cambiamento.
Elite comincia a sentire i suoi anni, nonostante la fama di classico: la combinazione di commercio (quindi un minimo di strategia) e combattimento ha il suo fascino, ma non può avere una grande presa soprattutto sui giocatori di oggi. Ed è un vero peccato, perché ha rappresentato una vera e propria pietra miliare nel campo dei videogiochi. Le cose cambiano...

Marco Auletta

Andiamo a fare la spesa!

NES	
GRAFICA + Buona velocità, contando il NES	81
SONORO - Musichetta orripilante + Effetti sonori accettabili	66
GIOCABILITA' + Molto accattivante - Non molto varia	82
IMAGINEER	80

SUPER FAMICOM

S-NES	
ADV. ISLAND	109000
BATTLE TANK	109000
AXELAY	109000
CONTRA III	109000
DOUBLE DRAGON II	119000
HOME ALONE	99000
HOME ALONE 2	109000
HOOK	109000
JOE & MAC	99000
KRUSTY FUN H.	109000
MAGIC SWORD	109000
MISTICAL NINJA	109000
PITFIGHTER	109000
ROBOCOP 3	109000
ROCKETEER	109000
SIMPSON	109000
SMART BALL	109000
SOCCER CHAMP.	99000
SPANKY'S QUEST	99000
SPIDERMAN	109000
STREET FIGHTER 2	149000
SUPER SOCCER	99000
SUPER TENNIS	99000
TOP GEAR	99000
TURTLES 4	119000
WWF	109000
ZELDA III	99000

S.Famicom	
BOXING W.CHAMP	109000
CYBER FORMULA	119000
ESO 3	129000
F1 GRAN PRIX	139000
FINAL F. GUY	159000
GOLDEN FIGHTER	159000
HOOK	149000
JOE & MAC	139000
KUNIO KUN	149000
LITTLE DEVIL	129000
MAGIC SWORD	129000
MAGICAL TARROUT	109000
PARODIOUS	149000
PRO FOOTBALL	159000
PRINCE OF PERSIA	149000
RAMNA 1/2	139000
SOUL BLADER	99000
STG GUNNER	99000
STREET FIGHT. 2	219000
SUPER ALESTE	139000
SUPER CUP SOC.	109000
SUPER DRACULA	139000
SUPER SHANGAI	129000
SUPER VALIS	99000
TURTLES 4	139000
WONDERBOY	119000
Y'S III	109000

NUOVI NUMERI :

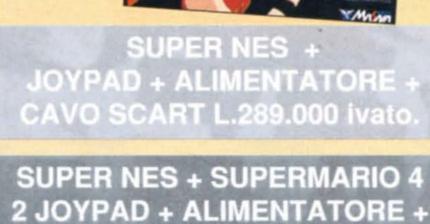
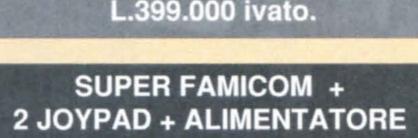
TEL. 011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

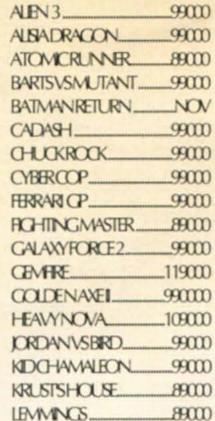
Fax. 011/4031001

ALEX Mail Service

Vendita per Corrispondenza

SUPER NES + JOYPAD + ALIMENTATORE + CAVO SCART L.289.000 ivato.

SUPER NES + SUPERMARIO 4 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + CAVO SCART L.399.000 ivato.

SUPER FAMICOM + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + CAVO SCART L.349.000 ivato.

SUPER FAMICOM+ 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + CAVO SCART + Cartuccia L.399.000 iva inclusa.

SN PRO PAD...........39000
ANGLER PAD..........45000

SUPER SCOPE + 6 GIOCHI L.139.000

MEGADRIVE

MEGADRIVE L.255.000

ALIEN 3	99000
ALISIA DRAGON	99000
ATOMIC RUNNER	89000
BARTS VS MUTANT	99000
BATMAN RETURN	NOV
CADASH	99000
CHUCK ROCK	99000
CYBER COP	99000
FERRARI GP	99000
FIGHTING MASTER	89000
GALAXY FORCE 2	99000
GEMFIRE	119000
GOLDEN AXE II	990000
HEAVY NOVA	109000
JORDAN VS BIRD	99000
KID CHAMALEON	99000
KRUSTS HOUSE	89000
LEMMINGS	89000
NHL HOCKEY	99000
PHANTASY STAR 3	139000
PIT FIGHTER	99000
PREDATOR 2	89000
RBI BASEBALL 4	99000
SMASH TV	89000
SLIME WORLD	89000
SONIC 2	NOV
SPIDERMAN	99000
SPLATTERHOUSE 2	109000
SUPER M.GP II	99000
TAZMANIA	99000
TECHMO SOCCER	99000
TERMINATOR	99000
TOKI	89000
TWO CRUDE DUDES	99000
VALIS	99000
WARSONG	99000
WINTER CHALLENGE	79000
WONDERBOY V	99000
W.C SOCCER	89000

NEO GEO

NEO GEO CONSOLE......599.000

NEO GEO	
NAM 75	119000
MAGICIAN LORD	185000
RIDING HERO	185000
NINJA COMBAT	185000
SUPER SPY	185000
CYBER LIP	119000
PUZZLED	119000
L.BOWLING	119000
GOLF TOP PLAYER	185000
BASEBALL STAR PROF.	185000
SENGOKU	235000
GOST PILOTS	235000
KING O.T. MONSTER	235000
BLUES JOURNEY	185000
ALPHA MISSION 2	235000
BURNING FIGHT	TEL.
LEG.O.SUCC.JOE	TEL.
CROSSED SWORD	275000
S.BASEBALL 2020	235000
BIGHT MAN	275000
ROBO ARMY	235000
TRASH RALLY	275000
FATEL FURY	275000
SOCCER BRAWL	275000
FOOTBALL FRENZY	275000
MUTATION NATION	275000
LAST RESORT	275000
FATAL FURY 2	279000

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON CORRIERE ESPRESSO IN 24/36 ORE

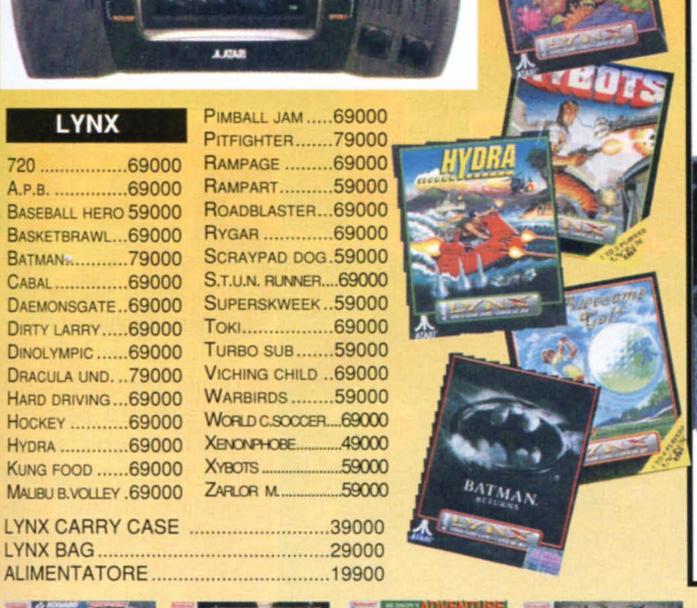
I NOSTRI PUNTI VENDITA

ALEX

ALEX Computer
Cso. Francia 333/4 Torino
ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino

SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI   TUTTI MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPIETARII

LYNX	
720 69000	PIMBALL JAM 69000
A.P.B. 69000	PITFIGHTER.......79000
BASEBALL HERO 59000	RAMPAGE 69000
BASKETBRAWL...69000	RAMPART..........59000
BATMAN...........79000	ROADBLASTER...69000
CABAL..............69000	RYGAR 69000
DAEMONSGATE..69000	SCRAYPAD DOG.59000
DIRTY LARRY.....69000	S.T.U.N. RUNNER....69000
DINOLYMPIC 69000	SUPERSKWEEK ..59000
DRACULA UND. ..79000	TOKI..................69000
HARD DRIVING...69000	TURBO SUB.......59000
HOCKEY 69000	VICHING CHILD ..69000
HYDRA 69000	WARBIRDS 59000
KUNG FOOD 69000	WORLD C.SOCCER....69000
MALIBU B.VOLLEY .69000	XENONPHOBE..........49000
	XYBOTS 59000
	ZARLOR M................59000

LYNX CARRY CASE 39000
LYNX BAG...29000
ALIMENTATORE 19900

NUOVI NUMERI :

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

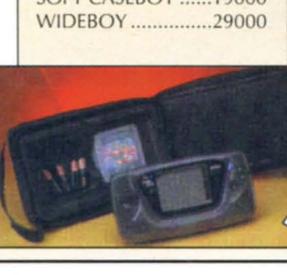
Fax.011/4031001

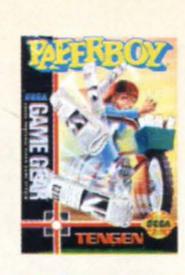
Vendita per Corrispondenza

GAMEBOY

GAMEBOY		
ADDAMS FAM....59000	MEGAMAN 2.....69000	SPIDERMAN 2...59000
ADV.ISLAND......59000	METROID 2 49000	TECMO BOWL ...79000
ALIEN 3...........69000	NBA 2 59000	TERMINATOR II .59000
BARBIE............59000	PIT FIGHTER.....69000	T.M.N.T. II........69000
BATMAN 2........59000	POPEYE 2........69000	TINY TOONS 59000
BATTLE TODS ...59000	PRINCE OF PERSIA59000	TOM & JERRY...59000
BUGS BUNNY II .59000	R-TYPE............59000	ULTIMA 59000
CENTIPEDE 59000	ROBOCOP 2.....59000	VICHING CHILD .59000
DARKMAN 59000	ROGER RBBIT 2 59000	WORLD BOWLING69000
D.DRAGON 3....59000	ROLAND CURSE 59000	W.CIRCUIT 69000
FERRARI GP 59000	SIMPSON 69000	W.CUP SOCCER 49000
FLASH 59000	SIMPSON 2 59000	WORLDTRIS......59000
HOME ALONE " .69000	SPANKYS QUEST59000	WWF 2............59000
HOOK.............59000	SPEEDBALL 2 ...69000	XENON 59000
LOONEY TUNES 59000		

SPECIALE BAG

LYNX BAG 29000
LYNX Carry Case.....39000
Game Gear Bag.......29900
Game Gear Case 39900
GAMEBOY CASE.....35000
SOFT CASEBOY 19000
WIDEBOY 29000

GAMEGEAR CONSOLE 279.000
GAMEGEAR + SONIC 299.000

GameGear	
AERIAL ASSAULT 49000	PUTT & PUTTER .49000
AXE BATTLER.....49000	RAMPART 59000
BARTS VS MUT. ..69000	REV.DRAGON 49000
CHASE HQ 59000	SHINOBI 69000
CHESSMASTER...59000	SLIDER..............59000
CHUCK ROCK.....69000	SONIC...............59000
CRYSTAL X. 69000	SPACE HARRIER .59000
DEVILISH 59000	SPIDERMAN 69000
DONALD DUCK ...69000	S.MONACO GP....49000
DRAGON C.........49000	S.MONACO GP 2.59000
HALEY WARS 59000	S.SMASH TV.......69000
JOE MONTANA....69000	S.SPACE INV. 59000
LEADERB.GOLF ..59000	TERMINATOR......69000
MARBL.MADNES..59000	WIMBLEDON T. ...69000
MICKEY MOUSE ..59000	WOODY POP 39000
NINJA GAIDEN 69000	SOFT BAG 29000
OLYMPIC GOLD...69000	SOFT CASE........19000
OUT RUN EUROPA69000	TV TUNER........189000
PAPERBOY.........59000	2PLAYER CABLE .45000
PRINCE OF PERS.69000	MAGNIFER LENS .29000
PSYCHIC W. 49000	TRAVLER BAG 29900
	WIDE GEAR........35000

*Consegna in **24/36 ore** in tutta ITALIA **a Domicilio** con Corriere.
*Hot Line per probblemi sul materiale acquistato.
*Sostituzione della merce non funzionante.
*Pagamento solo alla consegna del materiale.
*Imballaggio adeguato per garantire l'integrità della merce alla consegna.
*Bollettini informativi sulle ultime novità.
*Importazione diretta.

SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI

PHA

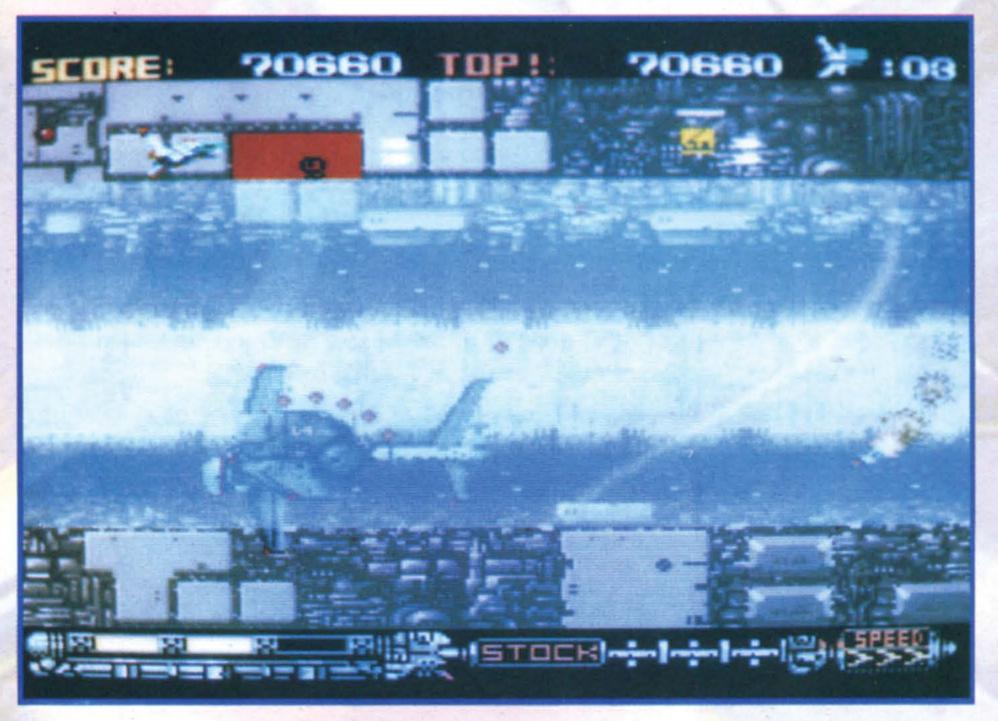
89

GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Per la serie "Cultura videoludica in pillole per giovani aspiranti recensori e videomaniaci a tempo pieno" ecco a voi il documentario: "Breve storia degli shoot'em up più significativi su Super Famicom", a cura dell'esauritissimo me stesso, stressato per gli esami universitari e le incessanti telefonate dei lettori.

Mmm, forse mi sono sbagliato sull'acqua, o no?

C'era una volta una stupenda console, che aveva come unico difettuccio una non elevata velocità del suo microprocessore. I suoi creatori lo sapevano, ma decisero comunque di metterla in commercio così, sia perché la concorrenza li aveva già battuti sul tempo, sia perché un microprocessore più veloce avrebbe aumentato il costo della macchina, e i creatori in questione confidavano nel prezzo concorrenziale e nella perizia dei futuri programmatori del loro gioiello. Così la console, felicemente battezzata Super Famicom, venne allegramente alla luce e si preparò a conquistare i cuori di tanti videogiocatori. Un bel giorno qualcuno decise di cominciare a programmarvi sopra anche gli shoot'em up e subito si rese conto delle limitazioni di rapidità della macchina. Non potendo ancora usufruire di un messia CD-rom che potesse velocizzarla (e tutti noi lo stiamo ancora religiosamente aspettando), si mise lo stesso di buona lena e partorì Gradius III. Se però questo aveva la scusa che rallentava anche al bar, nel successivo gioco spaziale, Super R-Type, emerse palesemente di fronte a tutto il mondo la lentezza del-

Attenzione: caduta sassi!

E chi dice che non sappiamo combattere sott'acqua?

la neo prodigio Nintendiano, segreto che i suoi creatori avevano gelosamente nascosto. Da lì in poi fu un susseguirsi di disastri più o meno espliciti come Thunderspirits o lo spettacolare ma tartarughesco e flickerante Super EDF. Gli unici che si salvarono egregiamente furono il meravigliosamente superlativo Area '88 (che per me, non me ne voglia Gabriele col suo stupendo Thunderforce IV o gli amighisti con Project X, resta ancora il miglior shoot'em up a scorrimento orizzontale in assoluto) e il carino Super

Aleste (l'UNICO shoot'em up per SF che non rallenta assolutamente), il quale però risultava fortemente penalizzato da uno schema di gioco e una grafica obsoleti come non se ne vedevano dai tempi aurei del mitico Commodore 64.

Poi venne l'ultima rivelazione (o almeno così si era preannunciata) del settore: Phalanx della Kemco (quella di Lagoon, per intenderci).

Trattavasi di uno shoot'em up (evoluta conversione dell'antico omonimo gioco per Amiga) a scorrimento orizzontale che vantava ben otto stage, tre livelli di difficoltà e astronave pluripotenziabile a tre marce di velocità.

I rallentamenti erano ridotti al minimo, il sonoro era buono, ma ciò che convinceva meno

Ottima l'esplosione del coso in giallo, no?

era la grafica caratterizzata da colori troppo smorti e l'azione di gioco difficile fino alla frustrazione e spesso monotona. Era infatti già un'impresa titanica terminarlo a livello EASY, figuriamoci poi a NORMAL o HARD: la longevità era così elevata da sconfinare, per i tipi dal CONTINUE facile e i riflessi mediocri, negli infiniti negativi della noia cronica. Inoltre se si veniva colpiti più di tre volte, perdendo così un'astronave e le rispettive megaarmi accumulate fino a quel punto, risultava prossimo all'impossibilità umana il riuscire a completare lo stage con la dotazione offensiva di partenza del veivolo pilotato.

Gli stage spaziavano dai cieli inquinati di futuristiche megalopoli a corsi d'acqua incanalati in strutture cibernetiche, da tetre caverne colme di insidie a velocissimi tunnel sotterranei, dalle profondità oscure dello spazio misterioso alle surreali strutture di letali basi aliene.

Si dimostrava nel complesso oggettiva l'ottima fattura tecnica del gioco, e i parallassi e gli effetti deformanti abbondavano in quantità. Questo, insieme alla sparuta ed esigua rappresentanza di shoot'em up (non parliamo poi del numero di quelli decenti: 2!) per quella simpatica macchina della Nintendo, faceva di Phalanx un acquisto da tenere in serissima considerazione da parte di tutti i possessori della console.

Il resto è storia dei nostri giorni.

FINE DELLA PRIMA PUNTATA. Ogni riferimento a shoot'em up come (CENSURA per i motivi che seguono. NdAlex) è stato evitato per pura pietà nei confronti dei medesimi.

Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Oh oh, il nemico sembra proprio dire: "Vieni qui, fatti abbracciare"!

Fate attenzione ai tubi di scarico dell'astronave. E poi c'è chi si lamenta dell'inquinamento!

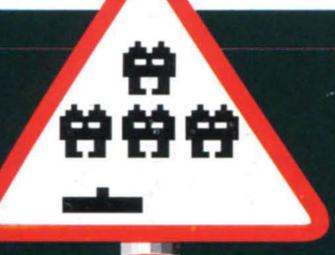
E spariamoci un po' di laser a questi quattro... così gialli?

SUPER FAMICOM

GRAFICA + ottimamente definita e veloce - colori poco vivi	**91**
SONORO + carini effetti sonori + musiche ben orchestrate	**88**
GIOCABILITA' - davvero difficile	**78**
KEMCO	**89**

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

TOYS
LEADER

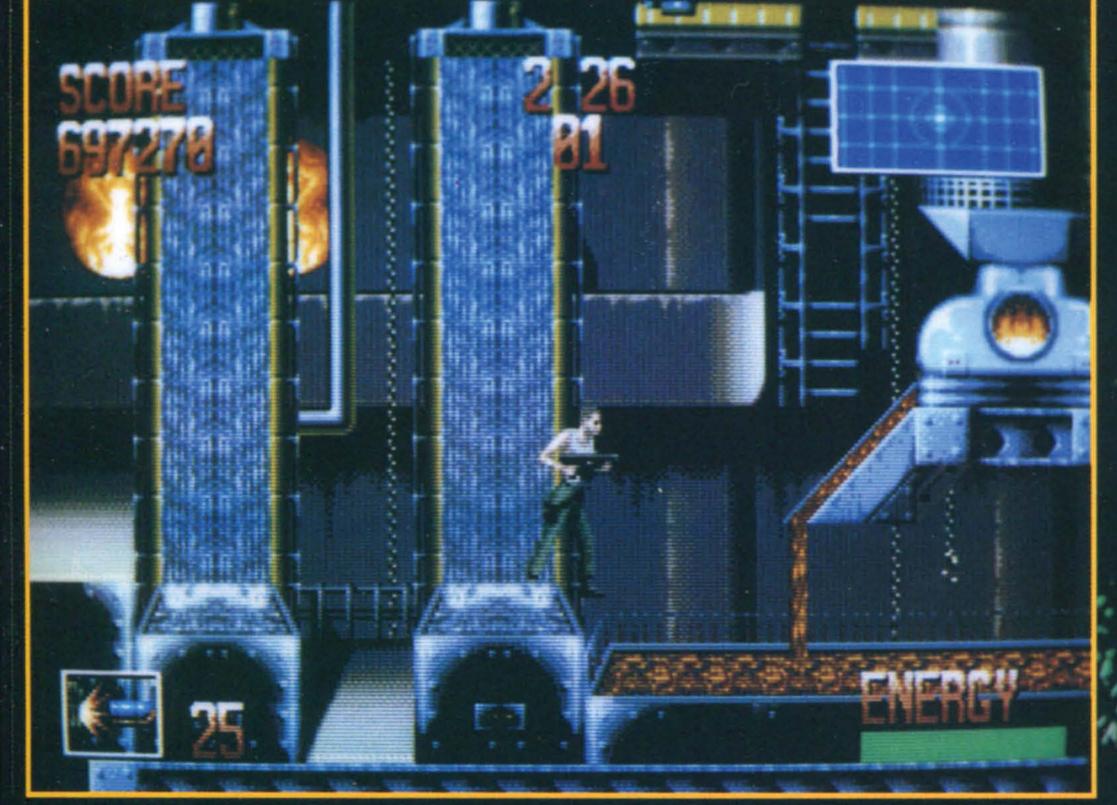
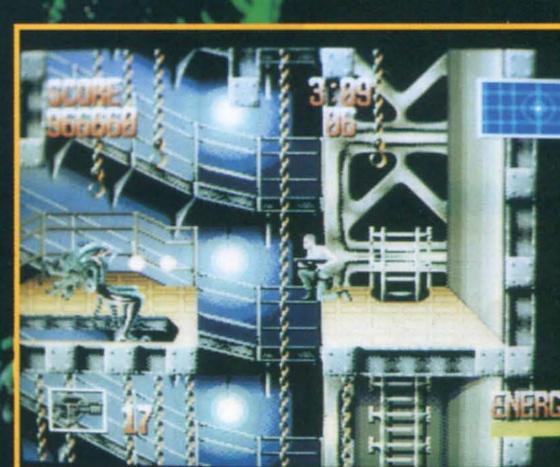
86

GIOCATORI	1
LIVELLI	15(?)
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

ALI

Avete già visto l'incredibile, meravigliosa ma contrastata opera prima di Fincher? Beh, fatti vostri...

Nonostante quello che ha detto svariata gente, Alien 3 è un film di incredibile atmosfera, meravigliosamente diretto, fotografato stupendamente e soprattutto avvincente e inquietante - perlomeno, per chi non si aspetta un nuovo Aliens tutto azione e spargimento d'acido. La disperazione, l'atmosfera cupa, quasi medievale e la crudezza di alcune scene sono a dir poco magistrali - ma evidentemente non tutti la pensano come me, altrimenti Max non lo avrebbe tacciato del non molto lusinghiero commento "E' una mezza cavolata (eufemismo)". Comunque, siamo qui non per parlare del film ma dell'omonimo gioco uscito in questi giorni sotto gli auspici della Arena (non quella dei surgelati) e programmato dalla Probe, gli stessi autori di Terminator per la Virgin.
A questo punto, come insegna "Il Manuale del Perfetto Recensore di Videogiochi" Zingarelli, si dovrebbe procedere con la trama del gioco, o del film nel caso si tratti di un tie-in: quelli che hanno intenzione di vederlo, meglio che saltino al paragrafo che inizia con IL GIOCO VERO E PROPRIO (wow, sembra un librogame!). Alex, lo so che non l'hai ancora visto, ma la recensione te la leggi lo stesso perché devi morire (non so se fidarmi di più di te o di Max... Mi sa che la recensione la faccio correggere a Francesco di PC Action. NdAlex). Salutoni.
Allora, alla fine di Aliens, Ripley si addormentava sull'astronave Sulaco insieme a Newt, Hicks e ai rimasugli del sintetico Bishop. Con loro però c'è almeno un paio di quei simpatici alieni a forma di manona, che in mancanza di intrattenimenti vari durante il viaggio hanno la bella pensata di "appropriarsi" del tenente dor-

Facciamoci un giretto...

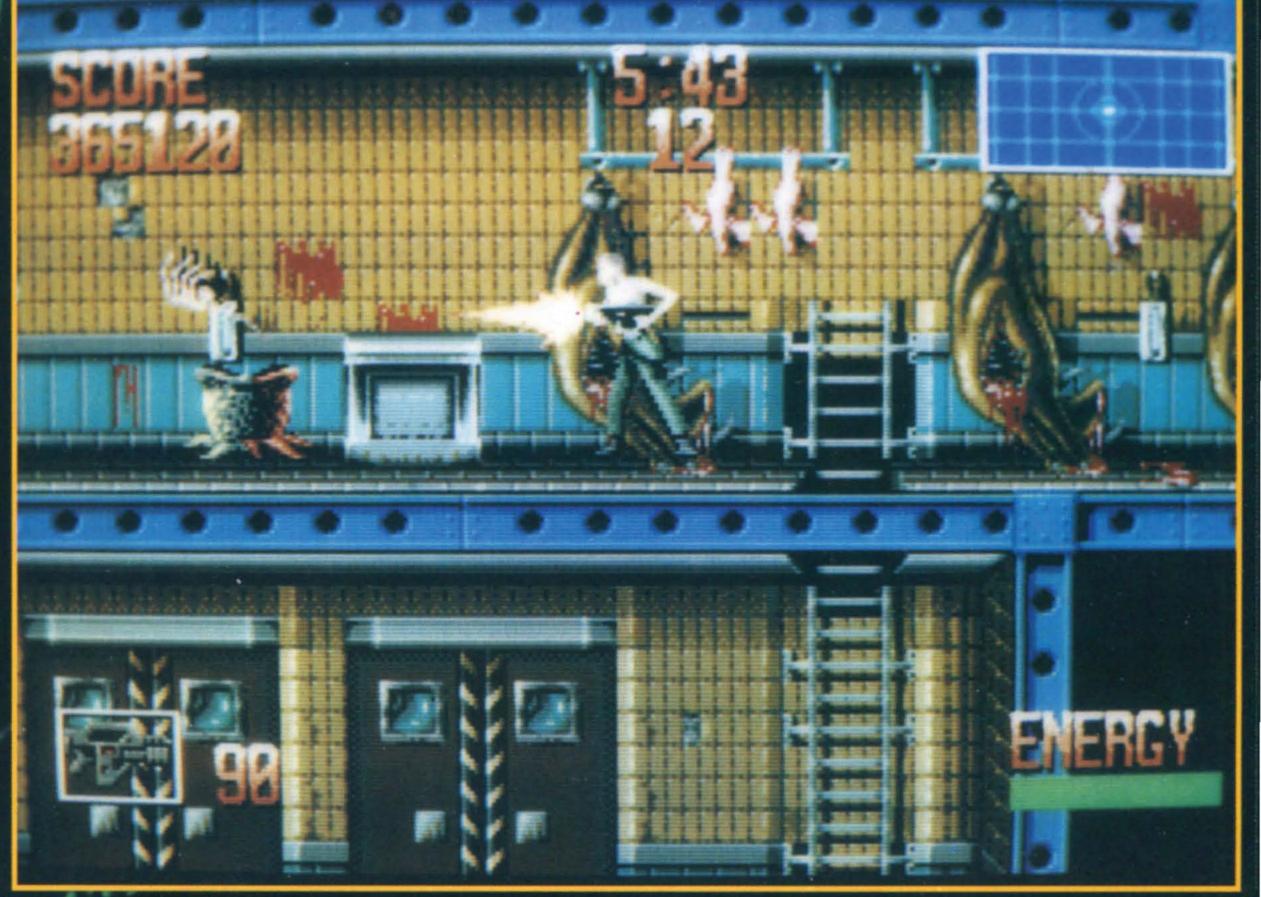
Aha, prova ad arrivare fino qui, malefico!

miente e fanno scattare l'allarme antincendio con dell'acido caduto sul pavimento. I tubi criogeni vengono così caricati automaticamente su una microscialuppa di salvataggio e sparati su un ameno pianetino chiamato Fiorina 161, abitato solo da ventisette carcerati, due guardie e un medico. Durante l'atterraggio - ma sarebbe meglio dire nell'impatto - muoiono sia Hicks sia Newt (e dire che Ripley nel secondo episodio si era fatta un mazzo così...). I carcerati si sono accorti dell'arrivo piuttosto frettoloso di un bidone dallo spazio, e partono alla ricerca dei rottami. Nel corso del recupero della navicella, un cane entra in contatto con un alieno e... Vabbè, la smetto, altrimenti poi le foto dove le mettono se occupo io tutto lo spazio? E poi, pensiamo un po' a quello sf... ortunatone di Alex che quasi senza dubbio starà leggendo 'sta recensione più o meno verso le due di notte (il ritardo è il suo hobby)(o nostro, eh Marco? NdAlex) e soprattutto pensate a me che sempre quasi senza dubbio sarò lì con lui... (dovevo finire di leggere... NdAlex). Vabbè, dove ero rimasto? Ah, sì:

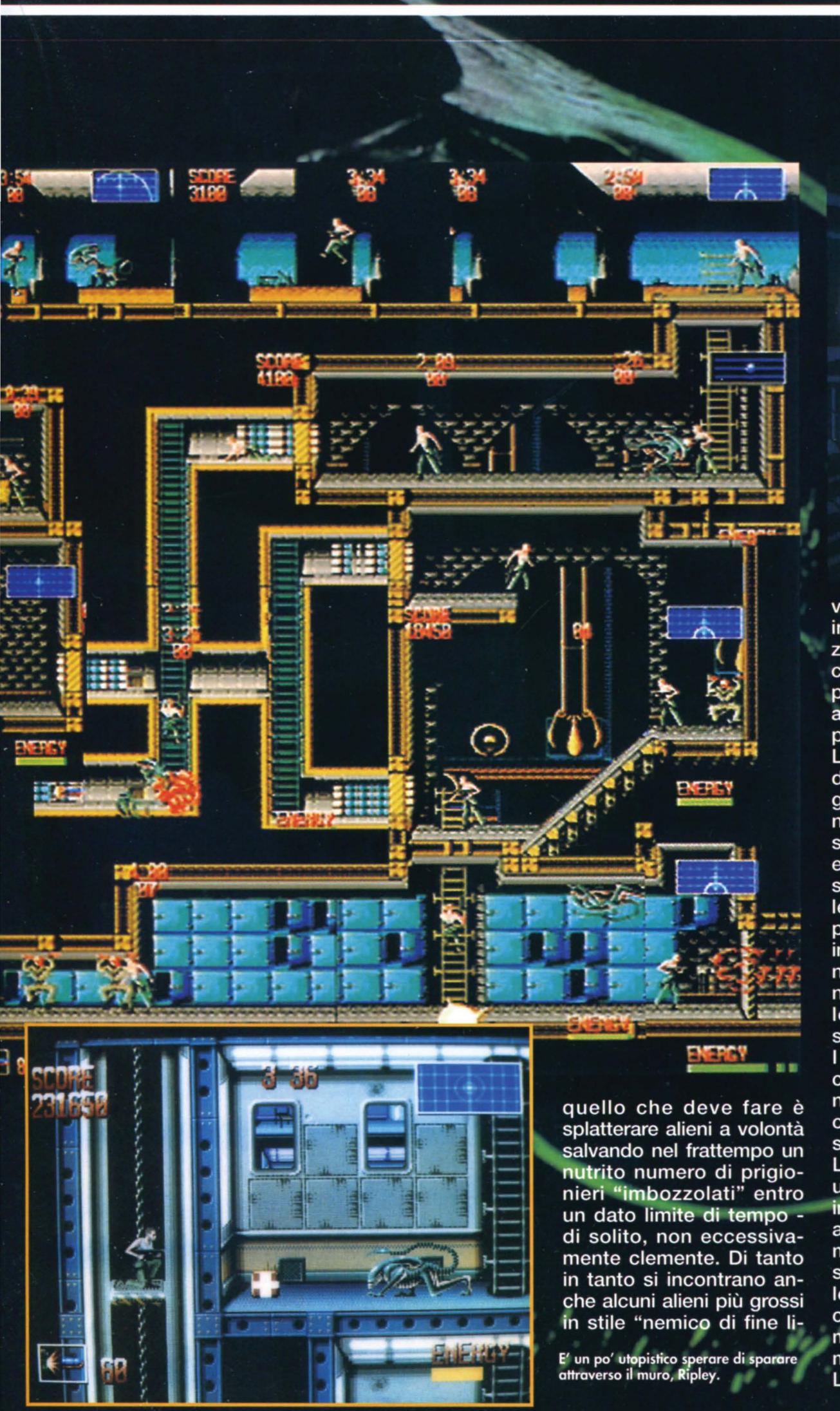
Possibile che anche in cucina si trovino 'sti cosi? Come sono i cuochi?

La vita è fatta a scale...

IL GIOCO VERO E PROPRIO

Ci siete? Meno male. Mettiamola così: tra una balla e l'altra, il gioco non ha assolutamente niente a che vedere con il film - più che altro, potrebbe andare bene come tie-in di Aliens, visto che guidate Ripley (pe-

Ma li fanno anche in diversi colori?

Salta, salta, facci vedere come balli!

lata come nel film) attraverso una serie di labirintici quadri tutti piattaforme, ascensori, scale e condotti d'areazione armata esattamente come lo era nel secondo episodio della saga (fucile a impulsi, lanciafiamme, lanciagranate e bombe a mano nonché localizzatore) e tutto

quello che deve fare è splatterare alieni a volontà salvando nel frattempo un nutrito numero di prigionieri "imbozzolati" entro un dato limite di tempo - di solito, non eccessivamente clemente. Di tanto in tanto si incontrano anche alcuni alieni più grossi in stile "nemico di fine livello" da tirare giù con un ingente quantità di munizioni (per la cronaca, sono contate) o livelli "speciali" privi di prigionieri o privi di alieni (mai tutti e due, però!).

E' un po' utopistico sperare di sparare attraverso il muro, Ripley.

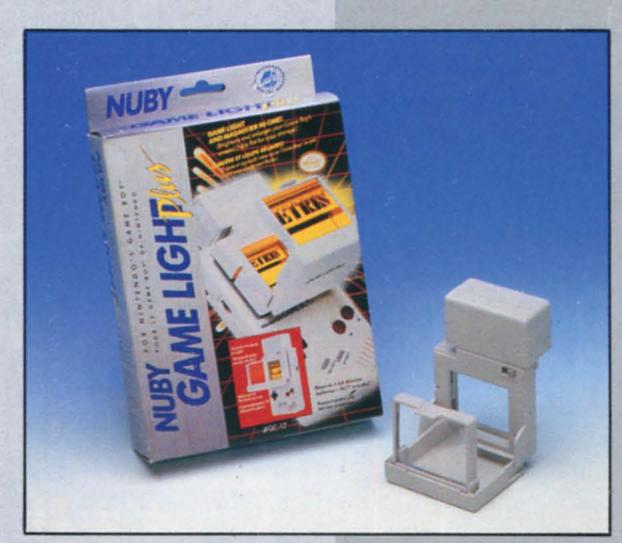
La difficoltà del gioco è data dalla particolare aggressività degli alieni, dal numero di munizioni a disposizione non molto alto e dallo scarso tempo a disposizione per completare le varie missioni, ma soprattutto dal piazzamento incasinatissimo dei prigionieri, spesso e volentieri nascosti negli angolini più lontani proprio come lo sporco impossibile.
I pregi del gioco sono pochi, ma non indifferenti: innanzitutto la grafica è più che efficace, nitida e essenziale ma molto curata. Lo schema di gioco merita un tondissimo zero come innovazione, ma è lineare, avvincente, incalzante e molto ben collaudato: bisogna ammettere che nelle prime partite può non convincere più di tanto, ma giocando si prende la mano e ci si appassiona. L'unica vera, grande nota

Nintendo®

GAME BOY™

UNA LINEA COMPLETA DI ACCESSORI PER SFRUTTARE AL MEGLIO IL TUO GAME BOY E PER GIOCARE DIVERTENDOTI ANCORA DI PIÙ!

ACCUMULATORE DI CORRENTE

PER RISPARMIARE IL COSTO DELLE PILE PORTANDOSI IN GIRO SENZA FATICA UNA RISERVA DI CORRENTE SUFFICIENTE PER GIOCARE 10 ORE!

LUCE + LENTE

(DISPONIBILI ANCHE SEPARATAMENTE)

DUE ACCESSORI IN UNO! ILLUMINA E INGRANDISCE LO SCHERMO DEL PORTATILE; SI 'APPIATTISCE' PER CONSENTIRE UN AGEVOLE TRASPORTO.

VALIGIETTA PER G.B. E ACCESSORI

CONTIENE IL PORTATILE ED UNA SERIE DI ACCESSORI QUALI: LA LUCE, LA LENTE D'INGRANDIMENTO, IL COMPLETO PER LA PULIZIA, IL TRASFORMATORE ECC.

TRASFORMATORE DI CORRENTE

PER GIOCARE SENZA USARE LE COSTOSE PILE! TRASFORMA L'ENERGIA RICAVATA DA UNA NORMALE PRESA DI CORRENTE.

I PRODOTTI NUBY MARCHIATI

SONO GLI UNICI CON GARANZIA.

NUBY

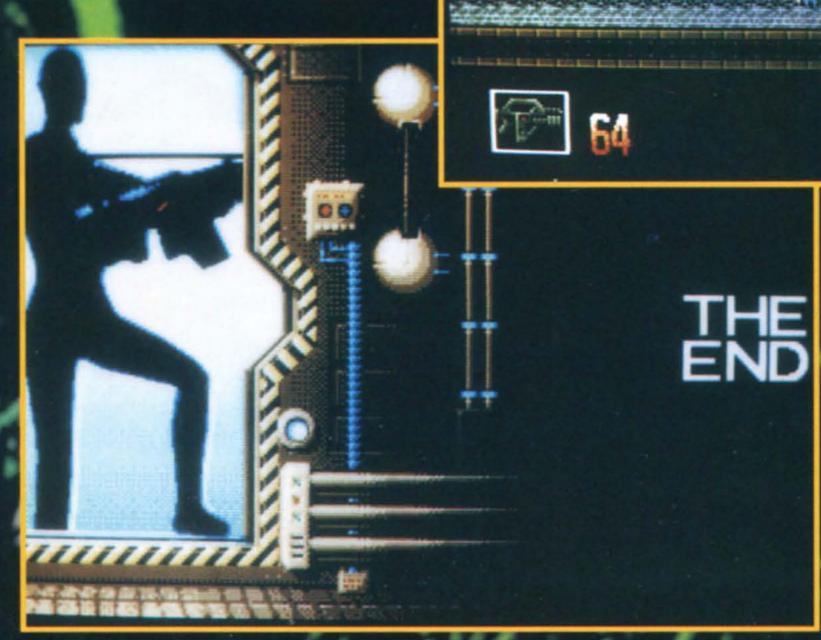
IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55 PRENDERÀ IL: 0332/87.41.11

Oh, il babbo di quelli rossi e piccoli!

Liberiamo il poveretto prima che si apra come un Kinder Sorpresa!

negativa è costituita dalla mancanza quasi-totale di una sequenza finale (l'ha finito Gabriele): terminate l'alienone di turno e verrete gratificati da una schermata di Ripley in controluce (se va bene ad Alex, dovreste riuscire a vederla da qualche parte)(affermativo. NdAlex) con i nomi dei programmatori che scorrono. Che squallido! Bah, ricapitoliamo: è un bel gioco, ha uno schema classico ma molto "acchiappante", la grafica è bella e la confezione ha l'illustrazione più bella che si sia mai vista (e io c'ho la maglietta): compratevelo, anche se il film non vi è piaciuto. Tanto io vado a rivedermelo...

Marco Auletta

Oh, la mamma di quelli verdi e piccoli!

MEGADRIVE	
GRAFICA + stile pulito ma dettagliato	92
SONORO + buoni effetti speciali - musiche poco ispirate	78
GIOCABILITA' + semplice ma avvincente + difficoltà ben bilanciata	83
ARENA	86

PIEMONTE

ALESSANDRIA, PROVERA, VIA PIACENZA N.2
ALESSANDRIA, GIOCHINGROS SAS, VIA S. FRANCESCO D'ASSISI N.54
ALESSANDRIA, COMPUTER TEMPLE SNC, C.SO LAMARMORA N.33
ALESSANDRIA, L'ALTALENA, CENTRO COMM.LE PACTO
ASTI, RECORD SNC, GALLERIA F. ARGENTA N.3
ASTI, ASTI GAMES, VIA ALFIERI N. 26
BANCHETTE, TO, ARLECCHINO, VIA CASTELLAMONTE N. 18/E
BIELLA, VC, SERENO GALANTINO SAS, P.ZZA I MAGGIO N.1
BIELLA, VC, BABBO NATALE, VIA TRIESTE N.55
BIELLA, VC, CAMELOT SAS, VIA P. MICCA N. 33
BIELLA, VC, SIGEST SRL, VIA TRIESTE N. 23/B
BRA, CN, BONA DISTRIBUZIONE, VIA PRINCIPI DI PIEMONTE N.4
BUTTIGLIERA ALTA, TO, CERCHIO MAGICO, C.SO SUPERGA N. 56
CANELLI, AT, SUPER SHOP SNC, P.ZZA ZOPPA N. 16
CHIVASSO, TO, HOBBY MARKET SNC, VIA PO N.2/C
CIRIE', TO, BIT INFORMATICA SRL, VIA VITT. EMANUELE N. 154
CIRIE', TO, CENTRO GIOCO, VIA ROMA N. 66
CUNEO, ROSSI COMPUTER, C.SO NIZZA N.42
DUSINO S. MICHELE, AT, TREMONTI CARLA, C.SO INDUSTRIA N.30
IVREA, TO, FULVIA PAGLIUGHI SNC, C.SO VERCELLI N.254
IVREA, TO, EPO VAL GAMES, VIA PALESTRO N. 62
MONCALIERI, TO, SELEGIOCHI, VIA XXIV MAGGIO N. 5
NICHELINO, TO, CASA DEL PUPO, VIA TORINO N.34
NOVARA, PARADISO DEI BAMBINI, VIA TADINI N.35
PINEROLO, TO, ROGIRO', P.ZZA BARBIERI N.2
RIVOLI, TO, AGARTHI SNC, VIA MONTEGRAPPA N.112
SALUZZO, CN, BOLLATI GIUSEPPE, P.ZZA CAVOUR N. 38/4
SUS, TO, SAYN GIOCHI, VIA ROMA N.53
TORINO, AUCHAN, C.SO ROMANIA N.460
TORINO, TV MIRAFIORI, C.SO UNIONE SOVIETICA N.393
TORINO, AMERICAN'S GAMES, VIA SACCHI N.26/C
TORINO, PARADISO DEI BAMBINI SAS, VIA ANDREA DORIA N.8
TORINO, GIROTONDO SAS, VIA S. MARINO N.52/B
TORINO, MAGLIOLA, VIA NICOLA PORPORA N.1
TORINO, SOFTEL, VIA NIZZA N.45/F
TORINO, MICRONTEL SRL, C.SO GIULIO CESARE N.56 BIS
TORINO, ALEX COMPUTER, C.SO FRANCIA N.333/4
TORINO, G. RICORDI & C., P.ZZA C.L.N. N.251
TORINO, GRANDE MARVIN, P.ZZA LAGRANGE N. 45
TORINO, ALLA GIOIA DEI BIMBI SNC, VIA PO N.46
TORINO, PLAY GAME SHOP, VIA CARLO ALBERTO N.39/A
TORINO, COMPUTER HOME SNC, VIA S. DONATO N. 46/D
TORINO, IL COMPUTER SERVICE, VIA STRADELLA 235/A
TORINO, MATRIX, VIA MONGINEVRO N. 1
TORINO, 6 VIA CIBRARIO, VIA CIBRARIO N. 6
TORINO, GIROTONDO TRE SRL, C.SO SOMMELLIER N. 33
TORINO, GIROTONDO, VIA GENOVA N. 14
VALENZA PO, AL, CENTRO COMM.LE SELEZIONE, VIA CAIROLI N.5
VERCELLI, VC, ELETTRONICA SAS, VIA SCALISSE N.5

LOMBARDIA

BAREGGIO, MI, GIOCHI SCIASCIA, VIA NOVARA N. 86
BERGAMO, CALDARA ANGELO SNC, VIA PAPA GIOVANNI XXIII N.49
BERGAMO, VIDEO IMMAGINE SNC, VIA CARDUCCI CITTA' MERCATO
BERGAMO, TINTORI ENRICO & C. SNC, VIA BROSETA N.1
BOZZOLO, MN, TOY CENTER, VIA CREMONA
BRESCIA, MEGABYTE, C.SO MAGENTA N.32/B
BRESCIA, VIDEOCOMPONENTI, VIA CHIASSI N.12/A
BRESCIA, VIDEO HOBBY, VIA UGONI N.12/B
BRESCIA, MASTER INFORMATICA, VIA F.LLI UGONI N. 10/B
BRESCIA, GIOCA BABY, VIA MILANO N. 3/F
BRESCIA, IL GIOCA, VIA GRAMSCI N. 13/A
BRESCIA, GIOCATOYS, VIA MONTELLO N. 48
BRESCIA, GIOCAGIOCA, VIA S. MARIA CROCIFISSA DI ROSA N.63
BRESCIA, BRESCIA GIOCATTOLI, VIA VANTINI N. 36
BRESCIA, BRESCIA GIOCATTOLI, VIA MARTINO FRANCHI N. 29
CARAVAGGIO, BG, MERISIO, VIA OBERDAN N. 13
CASSANO D'ADDA, MI, GRAZZINI/4, CENTRO COMM.LE L'AGORA'
CINISELLO B.MO, MI, MULTISYSTEM S.A.S., VIA ROMA N.35
CORBETTA, MI, PENATI SRL, VIA SIMONE DA CORBETTA N.49/D
CREMA, CR, EL-COM, VIA LIBERO COMUNE N.15
CREMONA, CASA DEL GIOCATTOLO, C.SO MATTEOTTI N.100
CREMONA, TELCO, P.ZZA MARCONI N. 2/A
CREMONA, PRISMA, VIA BUOSO DA DOVARA N. 8
CURNO, BG, RODESCHINI, CENTRO COMMERCIALE DI CURNO
DESENZANO, BS, MEGABYTE, P.ZZA MALVEZZI N.14
FINO MORNASCO, CO, MIAZZO, S.S. GIOVI N. 7
GALLARATE, VA, GIOCHI GARDEN, C.SO SEMPIONE N.33
GALLARATE, VA, GIOCART, VIA MILANO N. 165
GERENZANO, VA, GRANDI MAGAZZINI BOSSI, VIA G.P. CLERICI N.196
GORGONZOLA, MI, ARCA, VIA TRIESTE N. 13
GRADESCO PIEVE DELMONA, CR, MONDO COMPUTER, CENTRO COMM.LE CREMONA 2
GRATACASOLO, BS, INFOCAM, ST. PROVINCIALE 38
GRUMELLO, BG, MEGABYTE, VIA ROMA N.61
LECCO, CO, LONGATELLI MARIO, VIA BALICCO N.11
LEGNANO, MI, GRANCASA, VIA C. JUCKER N. 1/3
LENTATE SUL SEVESO, MI, PIEMONTI, VIA NAZIONALE DEI GIOVI N.4
MAGENTA, MI, PASSAPAROLA GIOCHI, P.ZZA GIACOBBE N.11
MALEGNO, BS, LO BRACCO, VIA DEL LANICO N. 121
MANTOVA, MEGABYTE, VIA CALVI N.95
MANTOVA, TOY CENTER GIOCATTOLI, VIA PARMA N. 26/A
MELEGNANO, MI, L'AMICO DEL COMPUTER S.R.L., VIA CASTELLINI N.27
MILANO, GRAZZINI SRL, VIA M. MACCHI N.29
MILANO, GRAZZINI/2, V.LE ROMOLO N.9
MILANO, GRAZZINI/3, VIA PITAGORA N.4
MILANO, G. RICORDI & C., VIA BERCHET N.2
MILANO, SUPERGAMES, VIA VITRUVIO N.3
MILANO, RIVOLA, VIA VITRUVIO N.43
MILANO, PERGIOCO SNC, VIA S. PROSPERO N.1
MILANO, GIOCATTOLI NOE', VIA MANZONI N.40
MILANO, FLOPPERIA, V.LE MONTE NERO N.15
MILANO, CALLIGARO DISTRIBUZIONE, VIA AMPERE N.105
MILANO, SELECT, P.LE GAMBARA N.9
MILANO, GRANDE EMPORIO CAGNONI, C.SO VERCELLI N. 38
MILANO, KRAMER ELECTRONIC, VIA KRAMER N. 19
MILANO, LU.MEN S.R.L., VIA S. MONICA N. 3
MILANO, B.C.S., VIA MONTEGANI N.11
MILANO, ELETTROVOCE BRAHA, VIA PIER CAPPONI N. 5
MILANO, VIRGIN MEGA STORE, P.ZZA DUOMO
MILANO, FAREF, VIA A. VOLTA N. 21
MILANO, MARCUCCI, VIA F.LLI BRONZETTI N. 37
MILANO, MESSAGGERIE MUSICALI, GALLERIA DEL CORSO N. 2
MILANO, TRONY GAMES, VIA PASCOLI N. 56
MILANO, JOYSTICK FUN, VIA LORENTEGGIO N. 38
MILANO, ASI, VIA VALDAGNO N. 5
MONZA, MI, BIT 84, VIA ITALIA N.4
MONZA, MI, INFERNO DI VAGHI, VIA PASSERINI N.7
MONZA, MI, A.Z., VIA BUONARROTI N. 74
MORNAGO, VA, VANONI, VIA STAZIONE N.18
MOZZO, BG, VISCONTI, STRADA 153 - GRAN MERCATO DEI COLLI
NERVIANO, MI, GRANCASA, VIA LATERALE GIOVANNI XXIII
ORZINUOVI, BS, METAL MARK DI GAVAZZONI, VIA ADUA N. 45
PALAZZOLO S/O, BS, MILLEGIOCHI, VIA BRESCIA N.11
PEDRENGO, BG, GIOCOSPORT 2001, VIA FERMI N. 19
PIADENA, CR, TECNOGIOCHI, VIA FERRARIS N. 1
POMPIANO, BS, IL MAGGIOLINO, VIA BUONARROTI N.41/B
REZZATO, BS, C.D.C., S.S. PADANA SUPERIORE 11
REZZATO, BS, GIOCATTOLI CENTER, VIA GARIBALDI N. 72
RHO, MI, NEXT COMPUTER, VIA BUGATTI N. 13
RODENGO SAIANO, BS, COLMARK SPA, VIA INDUSTRIALE N.8
S. ANGELO LODIGIANO, MI, CERRI BATTISTA, VIA PEROSI N.10
S. ANGELO LODIGIANO, MI, FERRARI LUIGI, VIA MADRE CABRINI N. 44
S. GIULIANO MIL.SE, MI, VIDEOTEQUE, VIA TOLSTOI N.86/G
S. GIULIANO MIL.SE, MI, GRANCASA, VIA TOLSTOI N. 85
SABBIO CHIESE, BS, BAZZANI, VIA PARROCCHIALE N. 22
SEREGNO, MI, BONSAGLIO SRL, VIA DELLA REPUBBLICA N.200
SESTO S. GIOVANNI, MI, EASY SOFTWARE, VIA GRAMSCI N. 52
SORDIO, MI, TUTTO SOFTWARE SAS, VIA EMILIA N. 22
TIRANO, SO, SICON NON FOOD, VIA ELVEZIA N.8
VARESE, BERNASCONI, VIA SAFFI N.88
VIMODRONE, MI, MISTER BIT, CITTA' MERCATO

VENETO

ALTE CECCATO, VI, GUERRA COMPUTER, V.LE INDUSTRIA
BASSANO DEL GRAPPA, VI, ASTER MARKET, VIA MARINONI N.5
BASSANO DEL GRAPPA, VI, CAMONICO GIOCATTOLI, VIA MATTEOTTI N.31
BASSANO DEL GRAPPA, VI, IL NIDO SNC, VIA CAPITELVECCHIO N.40
BASSANO DEL GRAPPA, VI, R.T.E. SNC, VIA J. DA PONTE N.25
BELLUNO, IL PAESE DEI BALOCCHI, VIA VITT. VENETO N. 160/A
CAST. DI GODEGO, TV, BAGGIO SEVERINA, VIA XXIX APRILE N. 2/A
CEGGIA, VE, SARTORELLO SPA, VIA DUCA D'AOSTA N.2
ESTE, PD, COMPU & GAMES, VIA TITO LIVIO N. 5
FELTRE, BL, GUERRA COMPUTER, VIA MAZZINI N.10
LEGNAGO, VR, ZANON DI ISALBERTI E., VIA BEZZECCA N.3
LEGNAGO, VR, FERRARIN, VIA DE MASSARI N.10
MALO, VI, COVE, VIA COPERNICO N.19
MARGHERA, VE, SME, VIA ORSATO N. 5
MESTRE, VE, GUERRA COMPUTER, VIA BISSUOLA N.20/A
MESTRE, VE, SME, VIA TORINO N.101
PADOVA, FRIGOBERETTA, VIA S. LUCIA N.25
PADOVA, TESTI GIOCATTOLI, VIA S. LUCIA N.11
PADOVA, COMPUMANIA SNC, VIA CARLO LEONI N.32
PADOVA, COMPUTER POINT, VIA ROMA N.63
PADOVA, ITALTECNICA SNC, VIA GIOTTO N.39/43
PADOVA, ZELLA ADELIO, P.ZZA DE GASPERI N.31/A
PADOVA, ZATTARIN SPA, STRADA DEI COLLI N.99
PADOVA, NEW SPADA JET (ZATTARIN), VIA T. ASPETTI N.168
PIOVE DI SACCO, PD, VITALIANI E FRISON, VIA ROMA N.46
PORTOGRUARO, VE, SARTORELLO SPA, VIA VENEZIA
ROSSANO VENETO, VI, ELECTRONIC STAR, VIA BESSICA N. 85
ROVIGO, ZATTARIN SPA, VIA COOPERAZIONE N.4
ROVIGO, CLINICA DEL RASOIO E DEL COMPUTER, V.LE REGINA MARGHERITA 7/9
ROVIGO, MONDO GIOVANE COMPUTERS, VIA FUA' FUSINATO N. 37/A
RUBANO, PD, EUROMARKET, VIA DELLA PROVVIDENZA N.212
S. BIAGO CALLALTA, TV, RAZIN, VIA POSTUMIA N. 78
S. DONA' DI PIAVE, VE, GUERRA COMPUTER, VIA C. BATTISTI N.53
S. GIOVANNI LUPATOTO, VR, CASA DEL BAMBINO, VIA CA' NOVA ZAMPIERI
S. GIOVANNI LUPATOTO, VR, TOY CENTER, VIA C. BATTISTI N. 278/A
S. GIUSTINA BELL.SE, BL, IL PAESE DEI BALOCCHI, VIA VOLPERE N.20
S. MARIA DI SALA, VE, CENTERCASA, VIA GRANDI
SCHIO, VI, CASAROTTO SNC, VIA SS. TRINITA' N.35
SUSEGANA, TV, SME, VIA CONEGLIANO N.57
TAGLIO DI PO, RO, G.M. DI MORETTO, VIA MILITE IGNOTO N.3
TORRI DI QUARTESOLO, VI, ECHOS - CENTRO "LE PIRAMIDI", P.ZZA RUZZANTE N. 25
TREVISO, AL GIOCA TU, VIA ZERMANESE N.15
TREVISO, GUERRA COMPUTER, P.ZZA TRENTIN N.6
VENEZIA, CAPUTO SNC, S. MARCO 5193
VENEZIA, BARERA, SAN MARCO N.49/48
VENEZIA, RAVAGNAN CARLO, VIA S. MARCO N. 2428
VERONA, CASA DELLA RADIO, VIA ADIGETTO N.47
VERONA, PERSONAL WARE, VIC. VOLTO SAN LUCA N.6
VERONA, LEONETTI FERNANDA, VIA MANTOVANA N.2
VERONA, NASTROTECA 2000, VIA VASCO DE GAMA N.14
VERONA, MEGABYTE, P.ZZA S. TOMASO N.10/11
VICENZA, ZATTARIN SPA, V.LE VERONA N.79/81
VICENZA, ZUCCATO SRL, C.SO PALLADIO N.78
VILLAFRANCA, VR, MA.BE. SAS, VIA MESSIDAGLIA N.130

FRIULI VENEZIA-GIULIA

PORDENONE, FRIGOBERETTA, C.SO VITT. EMANUELE N.14
TRIESTE, CENTERCASA, VIA C. BATTISTI N.29
TRIESTE, VIDEOLANDGAMES DI SPARTA' R., VIA RISMONDO N.4
UDINE, CASA DEL BIMBO SNC, VIA AQUILEIA N.15/A
ZOPPOLA, PN, SME, VIA UDINE N.28

TRENTINO ALTO ADIGE

BRUNICO, BZ, RADIO MAIER, VIA PRINCIPALE N.70
CLES, TN, TRADING OFFICE SNC, VIA IV NOVEMBRE N.23
GARDOLO, TN, MUSIC CENTER, VIA SOPRASASSO N.32/4
MERANO, BZ, KONTSCHIEDER ERICH, VIA PORTICI N.313
ROVERETO, TN, LA DISCOTECA DI SAVOIA, VIA TARTAROTTI N.48
TRENTO, SESTER ANTONIO, VIA XXIV MAGGIO N. 2/3
TRENTO, CRONST S.A.S., VIA G. GALILEI N. 25

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA, GRANDE EMPORIO STERLINO, VIA MURRI N. 73/75
BOLOGNA, GRANDE EMPORIO STERLINO, VIA LOMBARDI N.43
BOLOGNA, LELA, VIA COSTA N.38/D
BOLOGNA, T.L.B. DI GHERARDI, VIA OBERDAN N. 29
BOLOGNA, CARTOLERIA PORTANOVA SAS, VIA PORTANOVA N. 18/9
BOLOGNA, EURO ELETTRICA SRL, VIA RANZANI N.13/2
BOLOGNA, BORSARI ELETTRONICA, VIA FARINI 9
CARPI, MO, AL PAESE DEI BALOCCHI, C.SO CABASSI N.28
CASALGRANDE, RE, MACCHONI, VIA STATALE N. 467
CASTELNOVO NE' MONTI, RE, MONDO MUSICA, VIA ROMA N. 27
CENTROBORGO BOLOGNA, BO, BORSARI MUSICA S.R.L., VIA M. E. LEPIDO N. 186/21
CESENA, FO, EUREKA, VIA F.LLI ROSSELLI N.5
DOGANA S. MARINO, , S. MARINO INFORMATICA, VIA 3 SETTEMBRE N.113
FAENZA, RA, ARGNANI SAS, P.ZZA DELLA LIBERTA' N.5/A
FERRARA, GIO PLASTIK, VIA S. ROMANO N. 90
FERRARA, BUSINESS POINT, VIA CARLO MAYR N.85
FIDENZA, PR, PONGOLINI SNC, VIA CAVOUR N.32
FORLI', TUTTO PER IL BIMBO, VIA G. REGNOLI N.15
FORLI', CENTRO GIOCHI 2000, V.LE ITALIA N.30
FORLI', MARCO POLO SNC, V.LE ROMA N.171
GUASTALLA, RE, MAFRI, VIA CAVALLO ANG. SACCO E VANZETTI
LUGO, RA, MONTANARI ILLARIO, L.GO CALDERONI
LUGO, RA, BRISTOL, VIA LOGGIA DEL PAVAGLIONE N.19
MODENA, ORSA MAGGIORE, P.ZZA MATTEOTTI N.20
MODENA, ORSA MAGGIORE C. COMM.LE I PORTALI
PARMA, ZANICHELLI, VIA A. SAFFI N.78/B
PARMA, CABRINI POLYEMOTION, AL CENTRO TORRI
PARMA, DISNEYLAND, VIA M. D'AZEGLIO N.23
PARMA, LOMBARDINI BRUNO, STRADA CAVOUR N.17
PARMA, RONCAGLIA BRUNO, VIA GARIBALDI N.59
PAVULLO, MO, VIDEO MUSIC, VIA GIARDINI N. 66
RAVENNA, PALMIERI & C. SRL, VIA GRAMSCI N. 72
REGGIO EMILIA, PETER PAN, VIA EMILIA S. STEFANO N. 15/E
REGGIOLO, RE, DISCOPLAY, V.LE AMENDOLA N. 40/C
RIMINI, FO, EASY COMPUTER SNC, VIA LAGOMAGGIO N.50/A
RIMINI, FO, MASTRO GEPPETTO, VIA SIGISMONDO N.5/7
RIMINI, FO, GIOCATTOLI BERTI, VIA BATTARRA N.3
S. LAZZARO DI SAVENA, BO, ZACCARELLI GIORGIO, VIA EMILIA N.80
S. LAZZARO DI SAVENA, BO, BORSARI CASA, VIA EMILIA LEVANTE N. 259
SORBOLO, PR, CABRINI IVO, VIA GRAMSCI N.58
VIGNOLA, MO, FOLLETTI E FATE, C.SO ITALIA N. 46-48

LIGURIA

BOLZANETO, GE, MARTINELLI NARA, VIA C. RETA N.7/9
GENOVA, LA FATA DEI BAMBINI, GALL. MAZZINI N.35
GENOVA, LA BEFANA DI BACCANTI, VIA ASSAROTTI N.2
GENOVA, IL BALILLA, VIA F. APRILE N.112
GENOVA, CENTRO GIOCO EDUCATIVO, C.SO BUENOS AIRES N.3/R
GENOVA, LOBIANO MARIO, VIA G. DE PAOLI N.27/29
GENOVA, ABM COMPUTER SRL, P.ZA DE FERRARI N.24/R
GENOVA, BABY LAND, VIA COLOMBO N. 58/60
GENOVA, I GIOCATTOLI DI LELLA, VIA SAN LUCA N. 75/R
LA SPEZIA, ABRUZZESE, VIA DALMAZIA N.20
LA SPEZIA, INGROGIOCA SAS, VIA ROMA N. 194
ONEGLIA, IM, SERRATI RICCIOTTI, SALITA ARDOINO N. 10
PONTEDECIMO, GE, G. & G. GIOCATTOLI, VIA OTTINELLI N. 2
SAVONA, BAZAR QUAGLIA, C.SO ITALIA 235

TOSCANA

AREZZO, CASA DELLO SCONTO, VIA VITT. VENETO N. 115/117
AREZZO, CASA DELLO SCONTO, P.ZA GIOTTO N. 29
CAMAIORE, LU, IN.CA.BA, VIA PROVINCIALE N.241/B
CASCINA, PI, F.LLI MONTESI, V.LE COMASCHI N. 39
CHIANCIANO TERME, SI, CAMISA MASSIMO, V.LE ROMA N. 33
FIRENZE, TELEINFORMATICA TOSCANA, VIA BRONZINO N.36
FIRENZE, CASA DELLO SCONTO, VIA TOSELLI N.126
FIRENZE, EUROSOFT, VIA DEL ROMITO N. 1D/R
FIRENZE, F.LLI PAOLI, VIA DATINI N.45
FIRENZE, PUNTO SOFT, VIA TORCICODA N.1/RFIRENZE, BABY MARKET, V.LE DEI MILLE N. 72
FIRENZE, CASA DELLO SCONTO, P.ZZA DELLA STAZIONE
FIRENZE, HELPI COMPUTER, VIA DEGLI ARTISTI N. 8 C
FORNACETTE, PI, CASA MARKET, VIA T. ROMAGNOLA N. 284
GROSSETO, ANDREINI LORIS, VIA PAGLIALUNGA
LIDO DI CAMAIORE, LU, IL COMPUTER DI VECOLI, V.LE COLOMBO N.216
LIVORNO, FUTURA 2 SRL, VIA CAMBINI N.19
LIVORNO, BALDI FIORELLA, VIA DELLA CORONCINA N. 8
LIVORNO, FOTO UNIVERSAL, P.ZZA XX SETTEMBRE
LIVORNO, ETA BETA, VIA S. FRANCESCO N. 30
LUCCA, COMPUTER SHOP CENTER, P.ZZA CURTATORE N.103
LUCCA, CIPOLLA ANTONIO, VIA VITT. VENETO N.26
LUCCA, L'ELETTRONICA DI FEDERIGHI, P.ZZA DEL SALVATORE N.6
LUCCA, DISCO ROSSO, VIA S. PAOLINO N. 67
MASSA, FLOATING POINT, GALL. L. DA VINCI N.32
MONTECATINI TERME, PT, PELLEGRINI GIANCARLO, VIA U. BASSI N. 8/10
MONTERIGGIONI, SI, ELETTROMERCATO SRL, VIA TOSCANA N.6
MONTIGNOSO, MS, PLAYMASTERS, VIA INTERCOMUNALE N.49
ORBETELLO, GR, BABY'S LAND, VIA GIOBERTI N. 151
PIETRASANTA, LU, HIGH.TECH COMPUTERS, VIA MAZZINI N. 81
PISA, TECNINOVAS COMPUTER, P.ZZA GUERAZZI N. 19/21
PISA, CASA DELLO SCONTO, VIA CAMMEO N. 59
PISTOIA, MORGANA, VIA DALMAZIA N. 424
POGGIBONSI, SI, BABILONIA, VIA DEL COMMERCIO N. 29
PONTEDERA, PI, ELECTRONIC DREAMS SNC, VIA DANTE N.77
PRATO, FI, VIDEOFUTURO, VIA MONTEGRAPPA N.15
SCANDICCI, FI, BELLANTI & C., P.ZZA L. DA PALESTRINA N.317
SIENA, VIDEOMOVIE, VIA GARIBALDI N.17
SIENA, BIANCHI ELETTRONICA, STRADA MASSETANA ROMANA
SIENA, BROGI RENATO, VIA CAMOLLIA N. 20/22
VIAREGGIO, LU, CASA DELLO SCONTO, VIA AURELIA NORD

MARCHE

ANCONA, ZIBALDONE, VIA GRAZIE N.1
ANCONA, TORTORELLI DI ANGELONI, C.SO STAMIRA N. 25
CAMERINO, MC, GAZZELLA GINA, C.SO VITT. EMANUELE N.51
CASTELFIDARDO, AN, MEZZELANI GIULIA, VIA XXVIII SETTEMBRE N. 28
FALCONARA M., AN, MONDO PICCINO SNC, VIA N. BIXIO N. 18/A
FANO, PS, ANGELINI, VIA VINCENZO ROSSI N.11
FANO, PS, FULIGNI GIOCHI, VIA NOLFI N.1/A
FERMIGNANO, PS, HIFI MARKET, VIA MACCIONI N. 6
FERMO, AP, PASSI HI-FI LINEA COMPUTERS, VIA TRENTO NUNZI N.72/74
FOLIGNANO, AP, BENVENGA ERMINIA, V.LE AOSTA N. 21
JESI, AN, SIGNORETTI MARIO, C.SO MATTEOTTI N. 48
LIDO DI FERMO, AP, FIMEC DI DAMIANI, VIA MACERATA N. 4/12
MACERATA, CERQUETELLA PIERINO, VIA SPALATO N.126
MATELICA, MC, ELETTROLANDIA, C.SO VITT. EMANUELE N. 28
PESARO, REAL CICOGNA, VIA BRANCA N.69
PESARO, PERSONAL COMPUTER, VIA PONCHIELLI N. 2
S. ANGELO IN VADO, PS, GIOVAGNOLI CLEMENTE, C.SO GARIBALDI
S. BENEDETTO DEL TRONTO, AP, IL GIOCATTOLO, VIA MANCINI
VILLA S. ANTONIO, AP, MAROZZI GIULIO, VIA SALARIA N.2

UMBRIA

BASTIA UMBRA, PG, BARBAROSSA GIANCARLO & C. SNC, VIA ROMA N. 77
CITTA' DI CASTELLO, PG, WARE, VIA DEI CASCERI N. 31/A
DERUTA, PG, REAL G., VIA TIBERINA SUD
FOLIGNO, PG, VALERI RUFFINO, VIA BENEDETTO CAIROLI N.29
FOLIGNO, PG, BRIGO BRUNA, VIA GRAMSCI N.87
FOLIGNO, PG, ETABETA DI BIZZARRI SNC, P.ZZA SAN DOMENICO
PERUGIA, CASA DELLO SCONTO, VIA 7 VALLI
PERUGIA, MEDIA ELECTRONIC IMPORT, VIA PICCOL PASSO N. 107
PERUGIA, MAGAZZINI P. RASTELLI EGIDIO, VIA BAGLIONI N. 17/29
PERUGIA, MAGAZZINI P. RASTELLI EGIDIO, VIA MENTANA N. 55/75
PERUGIA, MIGLIORATI, VIA S. ERCOLANO N. 3/10
SAN SISTO, PG, CIEM DI MINUTI, VIA PIEVAIOLA N. 166
TERNI, STEFANONI ERMINIO, VIA CRISTOFORO COLOMBO N.3
UMBERTIDE, PG, FORMICA GIUSEPPE, VIA GARIBALDI N. 17
UMBERTIDE, PG, MENIGATTI LORIS, VIA STROZZACAPPONI N. 47

ABRUZZO

L'AQUILA, RICCI BABY SAS, C.SO FEDERICO N.213
PESCARA, PASSERI BIAGIO, VIA N. FABRIZI N.25/30
TERAMO, CIFONI DOMENICO, VIA SAVINI N.15
VASTO, CH, STEFANO, VIA S. CATERINA DA SIENA

LAZIO

APRILIA, LT, GRIS COMPUTER, VIA UMBRIA N.14/A
CASSINO, FR, PETRACCONE, VIA PASCOLI N.110
CASSINO, FR, ALTRUI GIANNI, VIA C. COLOMBO N.20
CASSINO, FR, SIDAC, P.ZZA S. GIOVANNI N. 16
CERVETERI, RM, VIDEO SHOP, VIA SETTEVENE PAOLO N.75
CIAMPINO, RM, COMPUTERTIME, VIA COL DI LANA N.11/15
CISTERNA DI LATINA, LT, S.E.C., VIA APPIA KM 54, 3
CIVITAVECCHIA, RM, OTTICA FOTO BRUNO, C.SO CENTROCELLE N.32/A
CIVITAVECCHIA, RM, SAVINI VINCENZA, C.SO MARCONI N.35
FORMIA, LT, LUIGI GIGLIO & C., VIA VITRUVIO N.282
FRASCATI, RM, M.R.S., VIA LUCIANO MANARA N.5
LADISPOLI, RM, BARGIACCHI RADIO, V.LE ITALIA N.12
LATINA, ANDREOLI SRL, VIA E. FILIBERTO N.8
LATINA, VIDEO IN, VIA DELLA STAZIONE
MONTEROTONDO, RM, MASSIMILIANO E PIETRO MANCINI SAS, VIA KENNEDY N.100
NETTUNO, RM, ELETTRONICA MANCINI, P.ZZA S. FRANCESCO N.13
POMEZIA, RM, GOLDEN COMPUTER SRL, VIA DANTE ALIGHIERI N.74
POMEZIA, RM, COMAB SAS, V.LE DANTE ALIGHIERI N.1
RIETI, TOGNOCCHI SRL, VIA DOMIZIANO N.8
ROMA, METROIMPORT, VIA DONATELLO N.37
ROMA, CIUFF-CIUFF, VIA ETRURIA N.4/A
ROMA, BABY'S STORE, V.LE XXI APRILE N.56
ROMA, CHIOCCIA LEONILDE, V.LE MARCONI N.277
ROMA, PRIMI PASSI DI TRANCI ELDA & C. SNC, VIA BEVAGNA N.35/37
ROMA, I MAGAZZINI DEL POPOLO, VIA FOSSO DI TOR TRE TESTE N.46
ROMA, MODEL MARKET 2 SRL, VIA PARIGI N.7/B
ROMA, MARZI OTELLO, P.ZZA FILIPPO CARLI N.4
ROMA, F.LLI PIER MATTEI & C. SNC, VIA APPIA N. 423
ROMA, CASA MIA, VIA APPIA NUOVA N.146
ROMA, MONDO DEI PICCOLI, VIA BOCCEA N.245
ROMA, SUPERGIOCATTOLI C/O CENTO COMM.LE CINECITTA' 2
ROMA, GIOCOMANIA SRL, VIA A. MELDOLA N. 424
ROMA, AL GIOCATTOLO DI TUTTI SAS, VIA A. MARIO N.38
ROMA, GIOCANDO DI SAUDELLA ANNA, VIA A. MENGHINI N.83/5
ROMA, ARCOBALENO, VIA MAGNA GRECIA N.71
ROMA, CHOPIN, VIA CHOPIN N.27
ROMA, COMPUSHOP, VIA NOMENTANA N.265
ROMA, EASY DATA, VIA AMODEO N.31/D
ROMA, DISCO POP, VIA G. CAPPONI N. 11
ROMA, F.LLI FORNACIARI, VIA DEI CASTANI N.2/A
ROMA, GIGI WATCH ELETTRONICA, V.LE IPPOCRATE N.25
ROMA, KYNDES, VIA AURELIA N. 387
ROMA, MAN SAN, VIA MAGNA GRECIA N.33
ROMA, P.A.T.E. 80, VIA TOSCOLANA N.489
ROMA, PAOLINI SNC, VIA PALINI N.94
ROMA, PIX COMPUTER, VIA F. D'OVIDIO N.6 C
ROMA, R.C.E., P.ZZA DEI GERANI N.40/41
ROMA, R.P.M., VIA GIULIA N.142
ROMA, SAFO RADIO TV SRL, VIA APPIA NUOVA N.501/505
ROMA, VANGUARA ELETTRONIC, P.LE PRENESTINO N.16/19
ROMA, LEONARDO SRL, VIA PANFILO CASTALDI N.7
ROMA, CIMINI ANTON GIULIO, VIA PRENESTINA N.421/A
ROMA, DISCOTECA FRATTINA, VIA FRATTINA N.50
ROMA, GALLERIA TUSCOLANA, VIA Q. VARO N.15/19
ROMA, GIORNI GIOCATTOLI SNC, VIA M. COLONNA N.30/32/34/36
ROMA, P. MORGANTI & C. SAS, V.LE EUROPA N.72
ROMA, STYL BABY, VIA TORREVECCHIA N.100
ROMA, PCC COMPUTER HOUSE, VIA CASILINA N.283/A
ROMA, ARICO' GIOVANNI, VIA MAGNA GRECIA N.71
ROMA, UNION SHOP SAS, V.LE REGINA MARGHERITA N.9
ROMA, UNION SHOP SAS, L.GO GIORGIO MACCAGNO N.8
ROMA, UNION SHOP SAS, C.SO TRIESTE N.188
ROMA, UNION SHOP SAS, L.GO SOMALIA N.19
ROMA, TURFANI SRL, V.LE EROI DI CEFALONIA N.227
ROMA, FOTO FRANK, VIA DEI MILLE N.26
ROMA, GEMAR SRL, VIA DI P.TA CAVALLEGGERI N.65
ROMA, ELETTROMARKET SRL, VIA CESARE BALBO N.1
ROMA, VA.MO. SNC, VIA FIUMINATA N.4/6
ROMA, CASA MIA GAIA SRL, L.GO BOCCEA N.12
ROMA, G. RICORDI & C., VIA G. CESARE N.88
ROMA, G. RICORDI & C., VIA DEL CORSO N.506
ROMA, OCCHIENA FERDINANDO, CIRC.ZIONE GIANICO
SORA, FR, THE STORE, VIA MATTEOTTI N.3
TIVOLI, RM, A.V.C. SHOP SERVICE, VIA EMPOLITANA
TIVOLI, RM, SAMA ELETTRONICA, VIA 2 GIUGNO N.3
VELLETRI, RM, KEYBIT, VIA PAOLINA N.55
VITERBO, CARTOLERIA BUFFETTI, VIA MARCONI N.65

CAMPANIA

ARZANO, NA, IDEA GIOCATTOLO SRL, VII TRAVERSA
AVELLINO, GIOCATTOLI LANZETTA, VIA CIRCONVALLA
AVERSA, CE, IOVINE ANTONIETTA, VIA COSTANTINOP
AVERSA, CE, NEW TV HI-FI, VIA ROMA N. 218
BATTIPAGLIA, SA, KING COMPUTER, VIA OLEVANO N.
C/MARE DI STABIA, NA, IL REGALO DI SOMMA, VIA G N.145/151
CASORIA, NA, SHASHIN, EUROMERCATO CAMPANIA
GRAGNANO, NA, PRIDAM SNC, VIA CAPPELLA DEI BIS
MERCATO S. SEVERINO, SA, OFFISYSTEM SAS, VIA RO
NAPOLI, ODORINO SRL, L.GO LALA N.22/AB
NAPOLI, SANTANIELLO SAS, VIA SANTANNA DEI LOMI
NAPOLI, HPE INFORMATICA SNC, VIA CONSALVO N.1
NAPOLI, CORSALE SAS, VIA S. GENNARO ANT. N. 102
NAPOLI, MONDIAL GIOCATTOLI, VIA DIOCLEZIANO N.
NAPOLI, DARVIN, GALLERIA UMBERTO I N.79
NAPOLI, CIAN, GALLERIA VANVITELLI N.32
NAPOLI, CASA MIA SAS, VIA F. CILEA N. 115
NAPOLI, LA GIRANDOLA, VIA NICOLARDI N.158/162
NAPOLI, MFC QUAGLIA SPA, CALATA S. MARCO N.6
NAPOLI, GERARDI E FORTUNA, V.LE KENNEDY N.103,
NAPOLI, VIDEO SUD SNC, VIA P. DELLA VALLE N.16
NAPOLI, APREA, VIA VERGINI N. 15
NAPOLI, VC DI V. CASTELLUCCIO, VIA PRIVATA RICCI
NAPOLI, ESTERCOM, GALL. UMBERTO I N. 17
PORTICI, NA, NUOVA INFORMATICA SHOP SAS, VIA LIBE
PORTICI, NA, INFORMATICA ESSE, VIA LIBERTA' N. 25
POSITANO, SA, NUOVA FOTOGRAFIA, VIA PASITEA N.
QUALIANO, NA, VIDEO CLUB ODEON SOFT SAS, VIA R
S. MARIA C.VETERE, CE, ELETTRONICA VALENTINO, P.ZZA
S. GIORGIO A CREMANO, NA, TEMA SAS, VIA VITTORE
SALERNO, EREDI SPIRITO MARIO, VIA MERCANTI N.2
SAN PRISCO, CE, R.F. VOLLERO, VIA APPIA N. 1
VALLO DELLA LUCANIA, SA, PLAY AND SOUND, VIA T

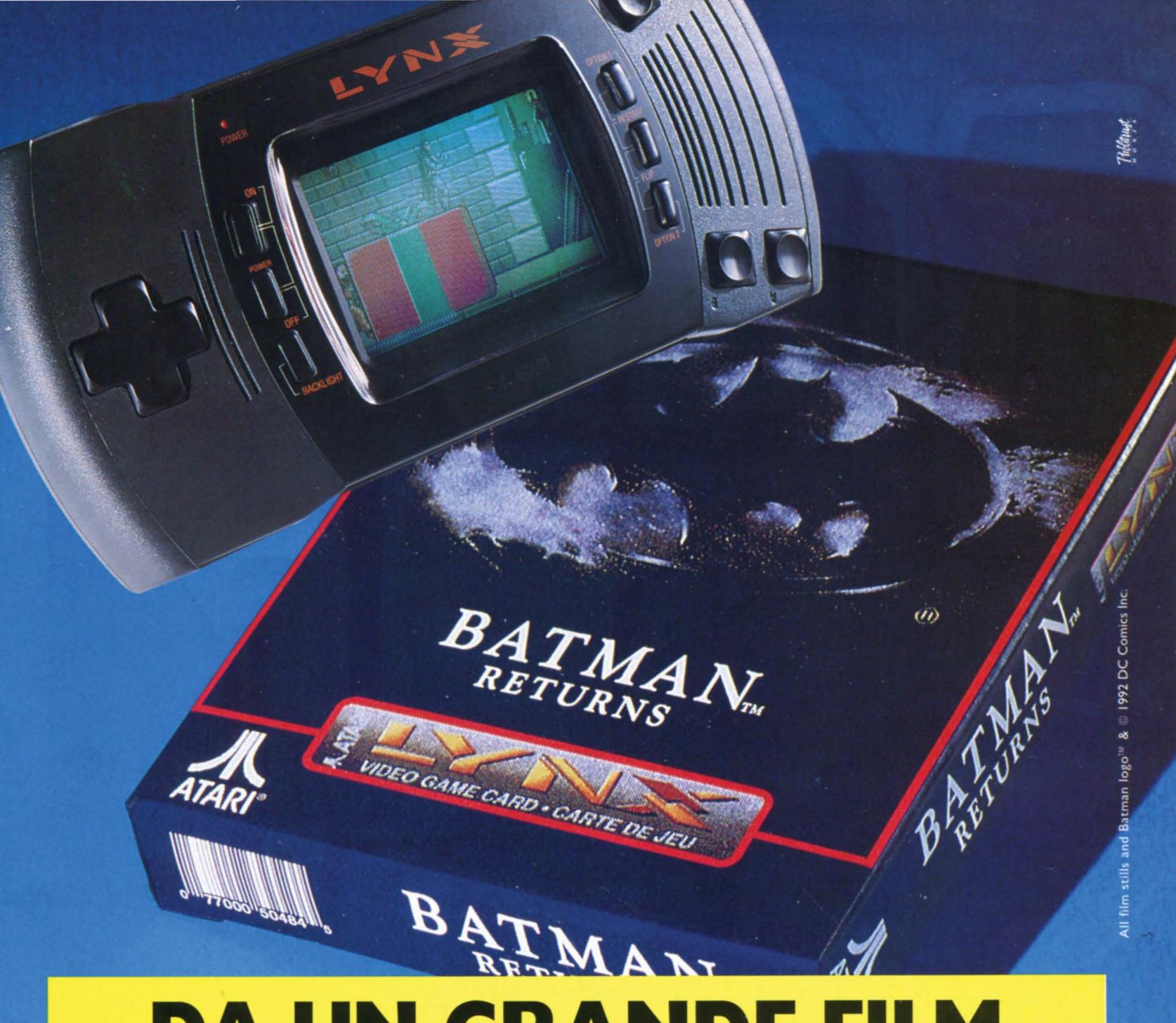
PUGLIA

ANDRIA, BA, CENTER MUSIC, VIA F. FERRUCI N. 25/27/29
ANDRIA, BA, CENTER MUSIC 2, VIA FIRENZE N. 43 A-B
ARADEO, LE, FOTO MARIO, VIA TRIPOLI N.41
BARI, CENTRO ATARI R.V.F., C.SO CAVOUR N.196
BARI, DISCORAMA, C.SO CAVOUR N.99
BARI, DISCORAMA 2, V.LE EINAUDI N.17 C.D.E.
BARI, WILLIAMS COMPUTER, V.LE UNITA' D'ITALIA N. 32
BARI, WILLIAMS COMPUTER, V.LE UNITA' D'ITALIA N. 79
BARLETTA, BA, PAN CAL, VIA VITRANI N.58
CASAMASSIMA, BA, GLOBO INTERNATIONAL, BARI CENTRO
CASARANO, LE, DETTALGROSS D'AMICO, VIA POLA N. 2
CONVERSANO, BA, PUNTO 2000, VIA S. LORENZO N.47
FOGGIA, ALCATI DEMO SYSTEM, VIA S. LORENZO N.23
FOGGIA, ECI COMPUTER, VIA ISONZO N.28
GRAVINA DI PUGLIA, BA, COPYPUGLIA, VIA BARI N.42/44
LECCE, MITA RAFFAELE, VIA NAZARIO SAURO N. 14
MAGLIE, LE, RESTI SALVATORE, VIA OSPEDALE N.36
MARTINA FRANCA, TA, LEUCI RAG VINCENZA, VIA A. FIGHERA N. 53
SANTERAMO, BA, IDEAL SOFT, C.SO ITALIA N.92/94
TARANTO, ELETTROJOLLY, VIA ZARA N.75
TARANTO, TECNOBIT, VIA PLATEJA N.68/B
TARANTO, MONTERA, VIA CUGINI N.49/A
TRIGGIANO, BA, BABY PARK SRL, TANG. BARI SUD KM 810,200

CALABRIA

CATANZARO, ANCER SAS, L.GO SERRAVALLE
REGGIO CALABRIA, CONDEMI GIUSEPPE, VIA D. TRIPEPI N.71
REGGIO CALABRIA, GIAMBOI VENERA, VIA ORANGE

SICILIA

AUGUSTA, SR, CENTRO BABY, VIA PRINCIPE UMBERTO N. 177
CANICATTI', AG, CURTO PELLE BABY, VIA MONS. FICARRA
CAPO D'ORLANDO, ME, FOTOFLASH, VIA XXVII SETTEMBRE N. 26/A
CATANIA, AZETA SRL, VIA CANFORA N. 140
CATANIA, MAC SYSTEM, VIA R. IMBRIANI N.179/A
ENNA, MANETTA ARREDUFFICIO, VIA CHIARAMONTE N. 10
MESSINA, PETER PAN, VIA XXVII LUGLIO N.21
MESSINA, COMPUTER HOUSE MESSINESE, VIA DEL VESPRO N.58
MESSINA, TECNOELETTRONICA, VIA CENTONZE N. 139
MILAZZO, ME, ROBOTICA, P.ZA S. CUORE N. 16
MISTERBIANCO, CT, CAV. D'ARRIGO GIUSEPPE, VIA A. MORO N. 21/23/25
MISTERBIANCO, CT, SAMART, VIA CARLO MARX N. 160
PALERMO, ELECTRON & C. SAS, VIA LINCOLN N.197
PALERMO, CEMEL SPA, VIA M. O. CORBINO N. 20/26
PALERMO, SICI GIUOCA, VIA S. CIRO N. 23/A
PALERMO, A. RANDAZZO S.P.A., VIA M. STABILE N. 160
PALERMO, CARAFFA DARIO, P.ZA R. SETTIMO N. 9/10
PALERMO, GALLERIA DEL GIOCATTOLO, VIA NAPOLI N. 55
PALERMO, HOME COMPUTER, V.LE DELLE ALPI N. 50/C-E
RAGUSA, CENTRO DIDATTICO IBLEO, VIA ROMA N.110/114
SIRACUSA, MELCHI, VIA M. BONANNO N. 19/A
SIRACUSA, TELSY, VIA S. OLIVIERI N. 35/T
TERMINI IMERESE, PA, CASCINO ANGELO & C. SNC, VIA GRISONE N.24
VITTORIA, RG, FOTOVIDEO BELLA, VIA CAVOUR N. 340

SARDEGNA

ARZACHENA, CA, DEMURO MADDALENA SNC, VIA RUZZITTO N. 20
CAGLIARI, COMPUTER POINT SAS, VIA CAVARO N. 21 B C
NUORO, CEN, VIA S. EMILIANO N.51
OLBIA, SS, SKEMA ELETTRONICA SNC, VIA ACQUEDOTTO N. 31
ORISTANO, ERRE DI DANCARDIO SNC, VIA E CAMPANELLI N.15
SASSARI, D.A.R.C. SNC, C.SO VICO N.37
SASSARI, SCARPA ANTONIO, VIA PRUNIZZEDDA N. 6
TORTOLI', NU, PORRA' SNC, VIA TEMPIO N.10

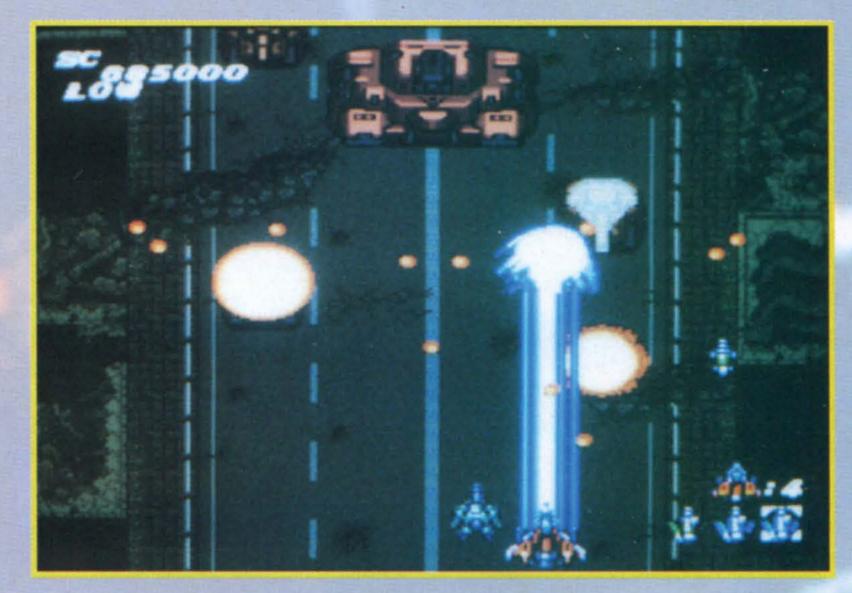
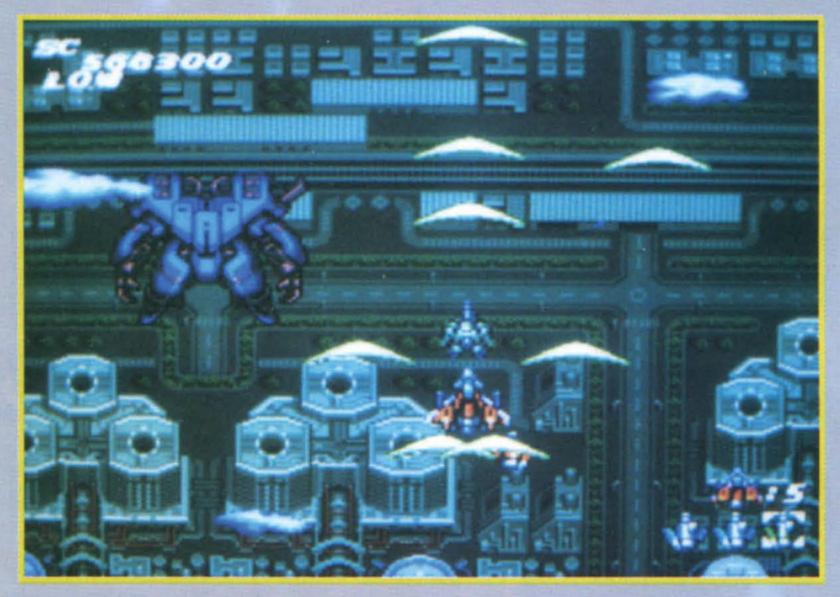
91

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Ehi, ma non è l'auto ideale di Max, quella lì?

Questa è invece l'auto di Max mentre blasta gli altri automobilisti durante uno dei suoi attacchi d'ira.

Gunhed, Super Star Soldier e Final Soldier. Vi dicono niente questi titoli? Se possedete un Pc Engine sicuramente ne avrete sentito parlare, e se non li possedete già dovreste seriamente pentirvene, dato che sono tra gli sparattutto più quotati per il piccolo gioiello giapponese.

Ora è uscito il quarto capitolo di questa saga, tutta fatta di shoot'em up ad ambientazione Sci-Fi Nipponica, e prosegue in pratica la fantastica tradizione dei suoi predecessori. In questo ultimo lavoro della Hudson Soft dovete guidare il vostro caccia interstellare alla distruzione di tonnellate e tonnellate di robot metallizzati e e alla raccolta di simpatici bonus e pod, ognuno con peculiarità particolari. Un po' di storia? Occhei, eccovi serviti: il vostro pianeta è governato dal vostro patrigno, chiamato Aulex, il quale alza le tasse a dismisura, opprime i deboli e si pappa le tangenti (lo so che non c'entra niente, ma va di moda dirlo per cui io mi adeguo). Il popolo naturalmente non è molto contento, dato che oltretutto vuole eliminare tutte le TV a pagamento e trasmettere i programmi solo su un canale unico, creando trasmissioni come Magnifico, Anatrissima e simili, perciò si ribella e invoca l'aiuto di una popolazione residente su di un pianeta vicino, governato da un sovrano di nome Rossex. Questi alieni sembrano capire l'antifona e ne approfittano per invadere il vostro mondo e stabilirvisi vita natural durante. E qui entrate in gioco voi: come ultimo erede al trono del vostro regno, dovete dimostrare ai vostri sudditi di meritarvi il posto che volete occupare, per cui spodestate il patrigno cattivo e vi mettete sul vostro caccia

Lo sapevo! Non potevano mancare i Mech!

SOLDIER

Vabbé i Mech, ma non esageriamo, ora.

Sembra il buono all'ennesima potenza, o no?

Beh, con uno sparo così, non gli resta che piangere.

per spazzare via la flotta aliena che sta per invadere il pianeta. E adesso il gioco: ogni nemico ha il proprio pattern di mosse caratteristico, e già questo vi farà sudare non poco, e ogni mostro di fine livello ha le sue armi speciali, che vi costringeranno a essere piuttosto veloci, se volete evitare di beccarvi in testa, a turno, pezzi di armature, laser con una definizione di metà schermo di larghezza o missili con ogive tipo testa-di-marco (grandi e dure)(ma vuote. NdAlex). Per i bonus va invece fatto un discorso diverso: avete infatti a disposizione tre slot da riempire con i vari bonus, e a seconda della combinazioni dei colori avrete un effetto diverso. Tre bonus blu vi daranno un tipo di sparo laser, tutti rossi uno sparo a raffica e tutto verde uno a "onde"; naturalmente le diverse combinazioni vi daranno spari combinati, con effetti particolarmente interessanti come spari laterali od obliqui. Se poi volete scartare uno dei bonus, potrete farlo con il secondo pulsante di sparo, che vi permetterà così di utilizzare una superarma con un fascio di energia decisamente massiccio. Anche i pod giocano la loro parte, e potrete averne fino a un massimo di due per volta, coprendovi le spalle dagli attacchi laterali. E non è finita qui - udite udite - in Soldier Blade è presente il modo in alta risoluzione, che vi restringe lo schermo, permettendovi di vedere una porzione più vasta in senso verticale e di darvi così la sensazione di giocare a un coin op. Davvero stratosferico ragazzi, non perdetevi questo shoot'em up, potreste pentirvene!

Chi la dura la vince. E vabbé, non sapevo cosa scrivere.

Andy Orchesi

BLADE

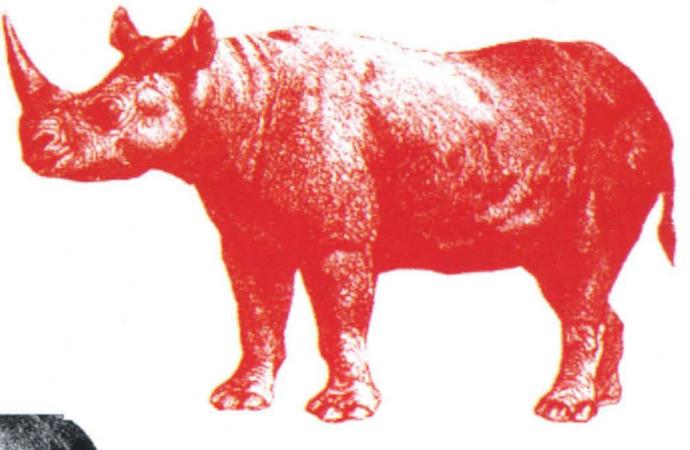
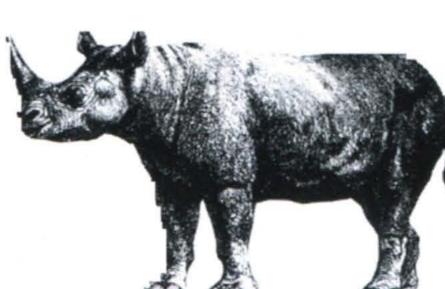
PC ENGINE	
GRAFICA + Molto ben disegnata + Molto fluida	93
SONORO +Belle musiche -Effetti ripetitivi	85
GIOCABILITA' +Assolutamente galattica! +Autofire decisamente utile!	91
HUDSON SOFT	91

MILANO, il negozio è in via San Prospero 1.

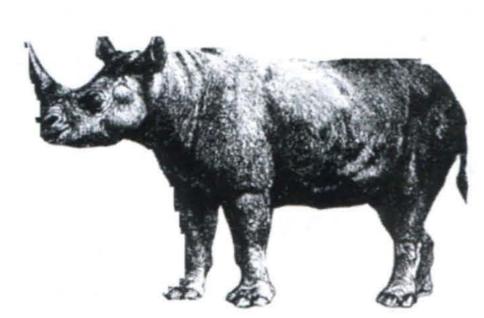
ROMA, il negozio è in via Degli Scipioni 109-111.

Vendita per corrispondenza in tutta Italia
tel. 02 / 874580 - 874593

Nei negozi PERGIOCO PROMOGIOCO A SORPRESA

nel mese di novembre '92

solo videogiochi originali

Beccata l'anatra malefica (meccanica, naturalmente).

E spariamoci, a questo Good Year, e facciamolo precipitare su uno stadio (vuoto).

78

GIOCATORI	1
LIVELLI	4 x 6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

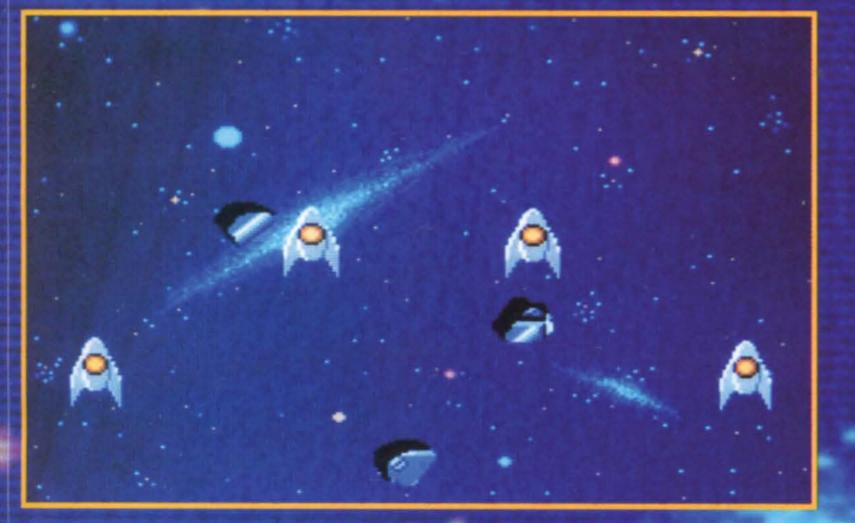
Questo mese abbiamo deciso di prendere in considerazione alcuni titoli per il Light Phaser e questo titolo è uno dei più validi in circolazione.

Signor Sulu, armi i phaser. Massima potenza.

Come tutti sanno il LP è una pistola a raggi infrarossi, purtroppo supportata in maniera non troppo entusiasta dalle varie software house pur essendo una periferica molto valida.
Ma passiamo al gioco del titolo: vuole riproporre in chiave videogame le emozioni che si possono provare al Luna Park alle varie attrazioni dei baracconi del tiro a segno!
Questa cartuccia racchiude discipline di sparo come il tiro alle papere, ai palloncini, etc. e ogni livello ha come fondale un tendone su cui è disegnato un bel paesaggio che con molta probabilità verrà bucherellato dai vostri spari durante il tiro al bersaglio.
Durante i vari stage avrete come scopo l'abbattere un numero minimo di oggetti volanti, pena il termine della partita; da notare che uno dei fattori che rendono questo shoot'em up divertente è la particolarità che distingue ogni tipo di bersaglio da un'altro: se per esempio dovete colpire i palloncini bisogna stare attenti a non sfiorarli perché altrimenti ci sarà uno spostamento d'aria che farà cambiare traiettoria al palloncino, mentre per quanto riguarda le navicelle spaziali dovrete colpirle solo quando non hanno lo scudo protettivo, etc.
Per poter giocare a Shooting Gallery bisogna avere i nervi saldi e una buona dose di precisione coi tiri; infatti un solo errore può risultare decisivo e non farvi superare un livello.
Il Light Phaser risponde molto bene ai comandi datigli e questo fa sì che il gioco risulti abbastanza giocabile e longevo; inoltre a mano a mano che avanzerete di livello aumenteranno sia la velocità con cui scorrono gli oggetti sullo schermo che il numero degli stessi, rendendovi difficoltosa l'azione sino a quando non diventerete molto abili con la pistola.

Gabriele Pasquali

Che cosa sbucherà da dove? E soprattutto... come faccio io?

SHOOTING GALLERY

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Simpatici sprite + Fondali simpatici	75
SONORO + Sonoro ed Fx nella norma.	70
GIOCABILITA' + Longevo e divertente	80
SEGA	78

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2-40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 051/347736
051/343362 FAX 051/344906

Listino Consoles, Accessori e Cartridges al pubblico
IVA COMPRESA
NOVEMBRE 1992

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

CONSOLES

GAMEBOY ITALIA + TETRIS	148.000
MEGADRIVE (GENESIS-USA)+ GAME SONIC THE EDGEHOG	289.000
MEGADRIVE PAL+SONIC	289.000
MEGADRIVE SCART+SONIC	269.000
MEGADRIVE CORE SYSTEM	237.000
SUPER NINTENDO PAL	309.000
SURER NINTENDO SCART	299.000
SUPER NINTENDO PAL + SUPER MARIO	399.000
SUPER NINTENDO SCART + SUPER MARIO	379.000
GAME GEAR (CONSOLE PORTATILE CON MONITOR LCD COLOR)	229.000
GAME GEAR + SONIC THE EDGEHOG	289.000
SUPER FAMICOM PAL (CON CAVO PER CONNESSIONE, ALL'ANTENNA TV E ALIMENT. 220V)	439.000
SUPER FAMICOM RGB-SCART (CON CAVO RGB, CAVO SCART E ALIM. 220V)	424.000
NEO GEO PAL + 2 JOYPAD + MEMORY CARD + FATAL FURY + 1 GIOCO A SCELTA + ALIM.220V + CAVO SCART)	1.199.000
MEGA CD ROM X MEGADRIVE + DUE GAMES	659.000
SUPERSCOPE + 6 GIOCHI (STUPENDO CANNONE LASER TIPO BAZOKA INTERATTIVO CON IL TV, CORREDATO DI 6 GIOCHI STUPENDI)	139.000

ACCESSORI PER CONSOLES

ADATTATORE 220V PER GAMEBOY	16.000
" 220V PER MEGADRIVE	16.000
ADATTATORE 220V PER SUPERFAMICOM	16.000
ADATTATORE EUROPEO PER SUPERFAMICOM	45.000
ADATTATORE 220V PER NEO GEO	16.000
" AUTO PER GAMEGEAR	45.000
" AUTO PERGAMEBOY	19.000
ADATTATORE MEGADRIVE-GENESIS	16.500
ADATTATORE SUPERFAMICOM-SUPERNES (	28.000
ADATTATORE PAL PER SUPERFAMICOM (	99.000
ARCADE POWER STICK PER MEGADRIVE	89.000
GAME GENIE PER MEGADRIVE	116.000
ATTACHE CASE PER GAMEGEAR	35.000
CARICA BATTERIE + BATTERY PACK PER GAMEBOY	35.000
CARICA BATTERIE + BATTERY	
BIG WINDOW 2 PER GAMEGEAR	47.000
PACK PER GAMEGEAR	99.000
CARRY ALL PER GAMEBOY	27.000
CARRY CASE X GAMEGEAR	27.000
CARRY CASE PER SUPERFAMICOM	39.000
CARRY CASE DE LUXE PER GAMEGEAR	39.000
CASEBOY PER GAMEBOY	35.000
CAVO AV PER SUPERFAMICOM	18.000
CAVO INTERCONNESSIONE 2 GAMEGEAR	33.000
CAVO RGB PER NEO GEO	29.000
CAVO RGB ER SUPERFAMICOM	29.000
CAVO AUDIO-STEREO PER SUPERFAMICOM	38.000
GAME BAG PER GAMEBOY	14.000
GAME BAG PER GAMEGEAR	14.000
GAMEBOY PROTECTOS PLUS	43.000
HYPER BOY PER GAMEBOY	95.000
INTERFACCIA 4 GIOCATORI PER GAMEBOY	49.000
GAME LIGHT PER GAMEBOY	19.000
" VERSIONE PLUS	26.000
JOYPAD ASCII PER SUPERFAMICOM	49.000
JOYPAD PRO-2 PER MEGADRIVE	29.000
JOYPAD SJ-4500 PER MEGADRIVE	29.000
JOYSTICK E'S CLUSTER PER MEGADRIVE	75.000
JOYSTICK HORI COMMANDER II PER SUPERFAMICOM	55.000
JOYSTICK XE-3 PER SUPFAMICOM	79.000
JOYSTICK JB KING PER SUPERFAMICOM	115.000
JOYSTICK STEALTH PER MEGADRIVE	59.000
JOYSTICK STEALTH PER SUPERFAMICOM	65.000
CAVO PROLUNGA JOYSTICK PER SUPERFAMICOM	19.000
APOLLO JOYSTICK PER SF/MD/NG	99.000
JOYSTICK PRO-3 PER MEGADRIVE	33.000
JOYSTICK XE-1 PER MEGADRIVE	92.000
JOYSTICK CAPCOM PER S.FAMICOM	169.000
JOYSTICK PER NEO GEO	109.000
JOYSTICK PRO-1 PER MEGADRIVE	39.000
" STRIKER PER MEGADRIVE	52.000
JOYSTICK XE-8 PER MEGADRIVE	53.000
" XE-2SG PER MEGADRIVE	39.500
" SENZA FILI PER MEGADRIVE	55.000
JOYSTICK SENZA FILI PER MEGADRIVE (2 GIOCATORI)	44.000
KIT PULIZIA PER GAMEBOY	19.000
KIT PULIZIA PER SUPERFAMICOM	19.000
KIT PULIZIA MEGADRIVE	19.000
LIGHT BOY PER GAMEBOY	45.000
MAGNIFIER PER GAMEBOY	18.000
MEMORY CARD PER NEO GEO	32.000
ATTACHE CASE PER GAME BOY	35.000
PLAY & CARRY CASE PER GAMEBOY	22.000
PLAY & CARRY CASE PER GAMEGEAR	25.000
SOUND BOOSTER PER GAMEBOY	33.000
VIDEO GAME ORGANIZER PER MEGADRIVE	49.000
WIDE BOY PER GAMEBOY	29.000
WIDE MASTER PER GAMEGEAR	24.000
TV TUNE PER GAMEGEAR	199.000

CARTRIDGES PER MEGADRIVE

688 ATTACK SUB - GENESIS USA	109.000
ABRAMS BATTLE TANK-GENESIS	99.000
ADVENTURE OF SYD VALIS	109.000
AFTER BURNE II	72.000
ALESTE	95.000
ALEX KIDD ENHANCED -GENESIS	67.000
ALIEN STORM - GENESIS USA	93.000
ALIENS 3	105.000
ALYSIA DRAGON - GENESIS USA	97.000
ALTERED BEAST (MAN. INGLESE)	37.000
ARCH RIVALS BASKETBRAWL	98.000
ARNOLD PALMER GOLF-GENESIS	89.000
ARROW FLASH	39.000
ART ALIVE - GENESIS USA	67.000
ATOMIC RUNNER	105.000
ATOMIC ROBOKID	39.000
BACK TO THE FUTURE III	95.000
BADOMEN	97.000
BARE KNUCKLE	69.000
BATMAN RETURN - GENESIS USA	97.000
BATTLE GOLFER	39.000
BATTLE OF AXIS	49.000
BATTLE MANIA	69.000
BATTLE MASTER	99.000
BATTLE SHIP GAMOLA	105.000
BATTLE SQUADRON - GENESIS	56.000
BEAST WARRIORS	87.000
BEAST WRESTLER - GENESIS USA	99.000
BLOCK OUT	34.000
BLUE ALMANAC	57.000
BONANZA BROTHERS	37.000
BUCK ROGERS	89.000
BULLS VS LAKERS- GENESIS USA	115.000
BURNING FORCE	59.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	74.000
CADASH	89.000
CALIBER 60 - GENESIS USA	109.000
CALIFORNIA GAMES- GENESIS	99.000
CARMEN TIME - GENESIS USA	99.000
CENTURION - GENESIS USA	88.000
CHUCK ROCK	125.000
COMMANDO II	59.000
CRACK DOWN	33.000
CROSS FIRE - GENESIS USA	95.000
CRUDE BUSTER	85.000
CYBERBALL - GENESIS USA	85.000
DAHNA	89.000
DANGEONS & DRAGONS	119.000
DANGEROUS SEED	55.000
DARIUS II	56.000
DARK CASTLE - GENESIS USA	79.000
DARWIN 4081	28.000
DAVID ROBINSON BASKET	109.000
DECAPATTACK - GENESIS USA	84.000
DESERT STRIKE	92.000
DEVILISH - GENESIS USA	99.000
DICK TRACY	45.000
DINOLAND	52.000
DOUBLE DRAGON	105.000
DOUBLE DRAGON II	89.000
DRAGON FURY	99.000
DYNAMITE DUCK - GENESIS USA	99.000
EARNEST EVANS - GENESIS USA	119.000
EL VIENTO	109.000
ESWAT - GENESIS USA	89.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	109.000
EXILE - GENESIS USA	115.000
F1 CIRCUS	65.000
F1 GRAND PRIX	89.000
F-22 INTERCEPTOR	79.000
FAERY TALES ADV - GENESIS USA	65.000
FANTASIA	69.000
FANTASY SOLDIER	89.000
FANTASTIC NAVIGATION	59.000
FASTEST ONE	99.000
FATAL LABIRINTH - GENESIS USA	92.000
FATAL REWIND	72.000
FERRARI GRAN PRIX - GENESIS	95.000
FIGHTING MASTER - GENESIS USA	99.000
FIRE MUSTANG	59.000
FIRE SHARK - GENESIS USA	69.000
GRAIN GROUND	37.000
GALAXY FORCE II	75.000
GHOSTBUSTERS - GENESIS USA	83.000
GHOULS N GHOST - GENESIS USA	69.000
GLAYLANCER	119.000
GOLDEN AXE	65.000
GRANADA	37.000
GRAN SLAM TENNIS	92.000
GREENDOG	95.000
GYNOUG	44.000
HARD BALL - GENESIS USA	99.000
HEAVY NOVA - GENESIS USA	109.000
HELL FIRE	39.000
HERZOG ZWEI - GENESIS USA	87.000
HI-SCHOOL SOCCER	99.000
HUNTER JOKO	43.000
IMMORTAL - GENESIS USA	99.000
IVANDER HOLYFIELD BOXING	105.000
ISHIDO - GENESIS USA	25.000
JAMES BOND	69.000
JEWEL MASTER	42.000
JOE MONTANA FOOTBALL	53.000
JOE MONTANA FOOTBALL 2	74.000
JOHN MADDEN FOOTBALL 92	89.000
JORDAN VS BIRD - GENESIS USA	93.000
JU JU LEGEN (TOKI)	69.000
JUNCTION	49.000
KAGEKI	59.000
KID CHAMALEON	93.000
KING OF THE ANIMAL	54.000
KINGS BOUNTY- GENESIS USA	48.000
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	105.000
KUGA	68.000
LAKERS VS CELTICS	99.000
LAST BATTLE - GENESIS USA	74.000
LEGEND OF NINJA BURAI	69.000
LEGEND OF THUNDERSTORM	99.000
LEMNINGS	105.000
LEYNOS	32.000
MAGICAL GUY	76.000
MAGICAL HAT	33.000
MARIO LEMIEUX HOCKEY	99.000
MARVEL LAND	63.000
MASTER MONSTERS	56.000
MASTER OF WEAPONS	62.000
MEGA PANEL	45.000
MERCS - GENESIS USA	79.000
MICKEY M. CASTLE OF ILLUSIONS	69.000
M. JACKSON MOONWALKER	65.000
MIDNIGHT RESISTANCE	99.000
MIGHT & MAGIC - GENESIS USA	119.000
MIKE DIKTA FOOTBALL	69.000
MLBPA BASEBALL - GENESIS USA	115.000
MRS. PACMAN - GENESIS USA	79.000
MYSTIC DEFENDER	95.000
MYSTICAL FIGHTER - GENESIS USA	105.000
MONSTER HUNTER	49.000
MONSTER LAIR (WONDERBOY 5)	35.000
NEWZELAND STORY	68.000
NHL HOCKEY - GENESIS USA	99.000
OLYMPIC GOLD - GENESIS USA	105.000
OUTRUN	59.000
PAC MANIA - GENESIS USA	99.000
PAPERBOY - GENESIS USA	99.000
PAT RILEY BASKETBALL	79.000
PGA TOUR GOLF - GENESIS USA	109.000
PHANTASY STAR II	105.000
PHELIOS	35.000
PITFIGHTER	79.000
PREDATOR2	109.000
QUACKSHOT (DONALD DUCK)	62.000
QUAD CHALLENGE - GENESIS USA	105.000
RAIDEN	84.000
RASTAN SAGA II	69.000
RENT A HERO	65.000
REVENGE OF SHINOBI	59.000
ROAD BLASTERS	99.000
ROAD RASH	99.000
ROLLING THUNDER II	95.000
ROMANCE 3 KINGDOMS II	129.000
RUNARK	89.000
SAINT SWORD	44.000
SHADOW DANCER - GENESIS USA	79.000
SHANGAI III	83.000
SHINING THE DARKNESS	59.000
SLIME WORLD	99.000
SIDE POCKET	109.000
SOL DEASE - GENESIS USA	119.000
SONIC THE EDGEHOG	59.000
SPACE GOMOLA	69.000
SPACE HARRIER II - GENESIS USA	69.000
SPEEDBALL II - GENESIS USA	99.000
SPIDERMAN	55.000
SPLATTER HOUSE II	109.000
STAR CONTROL - GENESIS USA	107.000
STAR FLIGHT	99.000
STEEL EMPIRE	105.000
STORM LORD	73.000
STREET OF RAGE - GENESIS USA	96.000
STRIDER	69.000
SUPER HIGH IMPACT	109.000
SUPER MASTER GOLF	75.000
SUPER MONACO GP - GENESIS	59.000
SUPER MONACO GP II	105.000
SUPEROFF ROAD - GENESIS USA	89.000
SUPER SMASH TV	109.000
SUPER SHINOBI	79.000
SUPER THUNDER FORCE	75.000
SUPER THUNDERBLADE	83.000
SUPER VALIS - GENESIS USA	79.000
SUPER VOLLEYBALL	65.000
SWORD OF SODAN	39.000
SWORD OF THE VERMILLON	95.000
TASK FORCE HARRIER	96.000
TAZMANIA STORY - GENESIS USA	105.000
TEAM USA BASKETBALL	99.000
TECMO WORLD CUP 1992	87.000
TERMINATOR	109.000
TEST DRIVE II - GENESIS USA	109.000
THUNDERFOX - GENESIS USA	79.000
THUNDERFORCE II - GENESIS USA	99.000
THUNDERFORCE IV - USA	119.000
TOE JAM & EARL	87.000
TOKI - GENESIS USA	99.000
TOMMY LASORDA BASEBALL	89.000
TRAMPOLINE OF TERROR	77.000
TRAYSIA - GENESIS USA	119.000
TRUXTON - GENESIS USA	75.000
TWIN COBRA - GENESIS USA	87.000
TWO CRUDES DUDES	99.000
ULTIMATE QIX - GENESIS USA	83.000
USA SUPER BASKETBALL	65.000
VALIS - GENESIS USA	115.000
VERITEX	37.000
VOLFIED	37.000
WADONA FOREST	55.000
WANI WANI WORLD	79.000
WARRIORS OF ROME II	119.000
WARSONG - GENESIS USA	107.000
WHIP RUSH	29.000
WINGS OF WAR - GENESIS USA	99.000
WINTER CHALLENGE	99.000
WONDERBOY IN MONSTERWORLD (WONDERBOY 5)	66.000
WORLD CUP SOCCER	49.000

CARTRIDGES PER SUPERFAMICOM

Titolo	Prezzo
ACTRAISER	77.000
ACROBAT MISSION	129.000
ADDAMS FAMILY	127.000
ARCANA	125.000
AREA 88	105.000
AXELAY	135.000
ASTTRAL BOUT	127.000
BART'S NIGHTMARE	125.000
BATTLE DODGE BALL	129.000
BATTLE GRAN PRIX	123.000
BILL LAIMBER BASKET- USA-	66.000
CAMELTRY	119.000
CAPTAIN TSUBASA III	135.000
CASTLEVANIA IV - USA -	124.000
CHESSMASTER	114.000
CONTRA III - SUPERNINTENDO	114.000
DARIUS TWIN	114.000
DIMENSION FORCE	99.000
DINO CITY	135.000
DRACULA (CASTLEVANIA IV)	124.000
DRAKKEN - USA-SUPERNINTENDO	124.000
DYNAWARS	139.000
EARTH DEFENSE FORCE	119.000
EXTRA INNINGS - USA	109.000
FACEBALL 2000	135.000
F1 EXAUST HEAT	129.000
F1 GRAN PRIX	144.000
F-ZERO	119.000
FINAL FANTASY II- S.NINTENDO	125.000
FINAL FIGHT	129.000
GOEMON	127.000
GRADIUS III - SUPERNINTENDO	116.000
GUNDAM F 91	99.000
HAT TRIK HERO	115.000
HOME ALONE - SUPERNINTENDO	129.000
HOOK	129.000
HYPER ZONE	96.000
IREM SKIN GAMES	139.000
JACK NICKLAUS GOLF	125.000
JOE & MAC	109.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	119.000
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	116.000
LAGOON -SUPERNINTENDO	118.000
LAST FIGHTER TWIN	119.000
LEMMINGS	123.000
MAGIC SWORD	127.000
MAGICAL TARURUTO	107.000
MUSYA	119.000
NINJA TURTLES IV	125.000
PHALANKS	139.000
PACHINCO WARS	129.000
PAPERBOY II -SUPERNINTENDO	109.000
PARODIUS	138.000
PEBBLE BEACH GOLF	129.000
PGA GOLF	129.000
PILOT WINGS	126.000
PITFIGHTER -SUPERNINTENDO	115.000
POPULOUS	69.000
PRINCE OF PERSIA	138.000
RAIDEN -SUPERNINTENDO	119.000
ROBOCOP 3	129.000
ROBO POLICE	119.000
ROCKTEER	123.000
ROMANCE O THE THREE KINGDOMS II	133.000
KING OF MONSTERS	125.000
ROGER CLEMENS MVP	125.000
RPM RACING -SUPERNINTENDO	109.000
SANDRA ADVENTURE	139.000
SD GUNMAN	129.000
SMART BALL	115.000
SMASH TV	105.000
S.T.G. STRIKE GUNNER	115.000
SIMCITY -USA-	107.000
SPANKY'S QUEST	119.000
SUPER ADVENTURE ISLAND	125.000
SUPER F1 CIRCUS	129.000
STREET FIGHTER II	159.000
SONIC BLESTMAN	125.000
SPINDIZZY WORLD	135.000
SUPER BASES LOADED	109.000
SUPER BATTLETANK	113.000
SUPER BIRDIE RUSH	139.000
SUPER DUNKSHOT	129.000
SUPER FORMATION SOCCER	134.000
SUPER GHOULS' N GHOST	129.000
SUPER MARIO KART	115.000
SUPER MARIO WORLD	119.000
SUPER OFF ROAD	109.000
SUPER PANG	129.000
SUPPER SOCCER CHAMP	119.000
SUPER R-TYPE	109.000
SUPER TENNIS	126.000
SUPER VALIS	119.000
SUPER WRESTLEMANIA	109.000
SYVALION	119.000
TOP GEAR	115.000
TOP RACER	103.000
U.N. SQUADRON	115.000
WORLD LEAGUE SOCCER	109.000
Y III -USA-	139.000
ZELDA III	109.000

CARTRIDGES PER GAME GEAR

Titolo	Prezzo
AERIAL ASSALT - GAMEGEAR USA	45.000
AX BATTLE	49.000
BASEBALL	58.000
BATTER UP - GAMEGEAR USA	58.000
CHASE HQ	65.000
CHESSMASTER -GAMEGEAR USA	59.000
CHUCK ROCK	79.000
CLUTCH HITTER - GAMEGEAR USA	59.000
CRYSTAL WARRIORS	75.000
DEVILISH - GAMEGEAR USA	63.000
DONALD DUCK	49.000
DRAGON CRYSTAL	49.000
FANTASTIC NAVIGATION	49.000
FANTASY ZONE	55.000
FOREMANS KO BOXING	59.000
G-LOC	59.000
GALAGA 91	49.000
GEAR STADIUM	29.000
GOLBY	39.000
HALLEY WARS	56.000
HEAD BUSTERS	36.000
JOE MONTANA FOOTBALL	54.000
KINETIK CONNETION	29.000
LEATHER BOARD GOLF	49.000
MAGICAL TARURUTO	65.000
MAHJONG GAMBLER	49.000
MICKEY MOUSE	55.000
MONSTER WORLD II	56.000
NINJA GAIDEN - GAMEGEAR USA	44.000
OLYMPIC GOLD	75.000
OUT RUN - GAMEGEAR USA	44.000
OUT RUN EUROPA	75.000
PAPERBOY	65.000
PENGO	49.000
POPLIS	59.000
PRO BASEBALL 92	57.000
PSYCHIC WORLD	54.000
PUTT AND PUTTER	43.000
REVENGE OF DRAGON	67.000
SHINOBI	59.000
SLIDER - GAMEGEAR USA	56.000
SOLITAIR POKER	52.000
SONIC THE EDGEHOG	63.000
SPACE HARRIER - GAMEGEAR USA	46.000
SQUEEK	62.000
SUPER GOLF - GAMEGEAR USA	47.000
SUPER MONACO GP	49.000
SUPER MONACO GP II	59.000
WOODY POP	45.000

NOVITA' CONSOLES

MEGADRIVE

THE ACQUATIC GAMES - (JAMES BOND 3) - RBI BASEBALL 4 GALAHAD - CAPTAIN AMERICA - WWF WRESTLEMANIA WOLF CHILD - RAMPART - TALE SPIN - BATMAN 2 - LHX ATTACH CHOPPER MICRO MACHINES - AMAZING TENNIS MC KIDS - HOME ALONE - INDIANA JONES - SONIC 2 ROAD RASH 2 - STREET FIGHTER II.

SUPER FAMICOM SUPERNES

LORD MONARCH - RETURN OF DOUBLE DRAGON - SUPER Q-BERT - SUPER F1 HERO - MASTER OF MONSTER - CACOMA KNIGHT - FATAL FURY - FIRST OF NORTH STAR 6 - SUPER VOLLEYBALL - HOME ALONE 2 - SPIDERMAN VS X-MAN IREM SKIN GAMES - GUN FORCE - NIGHT & MAGIC 2 - BEST OF THE BEST - TERMINATOR 2 - DESERT STRIKE.

TELEFONATE PER ALTRI TITOLI GIA' DISPONIBILI E RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO GRATUITO AI NUMERI :

051/34.35.04
051/34.33.62
051/34.77.36
FAX. 051/34.49.06

SAPETE COSA E' LA ONE CARD???

A PARTIRE DA QUESTO MESE RICEVERETE AD OGNI SPEDIZIONE LA ONE CARD, CHE VI DARA' LA POSSIBILITA' DI OTTENERE SCONTI SPECIALI SU TUTTI I NOSTRI ARTICOLI

TELEFONATE PER ULTERIORI INFORMAZIONI

CARTRIDGES PER GAMEBOY

Titolo	Prezzo
4 IN 1 FUN PACK	59.000
ADDAMS FAMILY - GAMEBOY USA	56.000
ADVENTURE ISLANDS	59.000
ALTERED SPACE - GAMEBOY USA	57.000
AMAZING PENGUIN	57.000
AMAZING SPIDERMAN	54.000
AMAZING TATER - GAMEBOY USA	59.000
ATOMIC PUNK - GAMEBOY USA	56.000
ATTACK KILLER TOMATO	62.000
BALLON KID - GAMEBOY USA	47.000
BARBIE - GAMEBOY USA	59.000
BASES LOADED - GAMEBOY USA	59.000
BATMAN RETURN OF JOKER	56.000
BATTLE SHIP - GAMEBOY USA	62.000
BATTLE TOADS - GAMEBOY USA	59.000
BATTLE UNIT ZEOTH!	57.000
BEETLE JUICE - GAMEBOY USA	56.000
BILL & TED'S ADVENTURE	58.000
BILL ELLIOT FAST CHALLENGE	64.000
BLADES OF STEEL	57.000
BLASTER MASTER BOY	57.000
BLUE BROTHERS - GAMEBOY USA	59.000
BO JACKSON FOOTBALL/BASEBALL	64.000
BOGGLE - GAMEBOY USA	59.000
BOMBER BOY	47.000
BOOMERS ADVENTURE	49.000
BOXXLE - GAMEBOY USA	54.000
BOXXLE II - GAMEBOY USA	56.000
BRAIN BENDER - GAMEBOY USA	59.000
BUBBLE BOBBLE	47.000
BUBBLE GHOST - GAMEBOY USA	59.000
BUGSBUNNY II - GAMEBOY USA	55.000
BURGER TIME DELUXE	52.000
CAESAR PALACE - GAMEBOY USA	59.000
CASTELIAN - GAMEBOY USA	46.000
CASTLEVANIA II - GAMEBOY USA	53.000
CHASE HQ	39.000
CHESS MASTER 2000	57.000
CYCLE GRAN PRIX	59.000
CYRAID - GAMEBOY USA	45.000
CRYSTAL QUEST - GAMEBOY USA	56.000
DAEDALIAN OPUS - GAMEBOY USA	35.000
DARKMAN - GAMEBOY USA	59.000
DEAD HEAT SCRAMBLE	53.000
DEXTERITY - GAMEBOY USA	58.000
DODGE DAMPEI	59.000
DOUBLE DRAGON II	59.000
DOUBLE DRAGON III	59.000
DOUBLE DRIBBLE	59.000
DR. MARIO	49.000
DRACULA II	49.000
DUCK TALES - GAMEBOY USA	57.000
ELEVATOR ACTION	57.000
F1 BOY	56.000
F1 RACE+ ADATTAT.4 GIOCATORI	62.000
FACEBALL 2000	62.000
FASTEST LAP	53.000
FAST TRACK - GAMEBOY USA	56.000
FERRARI GP	59.000
FIGHTING SIMULATOR	57.000
FINAL FANTASY ADVENTURE	65.000
FINAL FANTASY II - GAMEBOY USA	59.000
FINAL FANTASY LEGEND	69.000
FISH DUDE	56.000
FIST OF THE NORTH STAR (KEN IL GUERRIERO)GAM.USA	57.000
FLYING WARRIORS	59.000
FORTIFIED ZONE - GAMEBOY USA	57.000
FOREMAN KO BOXING	59.000
JEEP JAMBOREE	65.000
KNIGHT QUEST	57.000
KIRBY'S DREAMLAND	53.000
NINJA BOY- GAMEBOY USA	56.000
NINJA GAIDEN SHADOW	69.000
NINJA TURTLES II	65.000
NFL FOOTBALL	59.000
NOBUNAGAS AMBITION	65.000
OPERATION C - GAMEBOY USA	66.000
PAC MAN	56.000
PAPERBOY II - GAMEBOY USA	59.000
PENGUIN WARS	59.000
PIPE DREAMS	45.000
PITFIGHTER - GAMEBOY USA	59.000
PLAY ACTION FOOTBALL	49.000
POCKET BATTLE	54.000
POWER MISSION - GAMEBOY USA	59.000
PRINCE OF PERSIA - GAMEBO	56.000
PRO SOCCER	56.000
PROPHECY VIKING CHILD	57.000
PUNISHER - GAMEBOY USA	59.000
Q-BERT- GAMEBOY USA	57.000
QUARTH - GAMEBOY USA	54.000
R-TYPE - GAMEBOY USA	57.000
RADAR MISSION	49.000
RESCUE OF BOBLETTE	49.000
REVENGE OF GATOR	47.000
ROBOCOP II	59.000
ROGER CLEMENS	65.000
ROGER RABBIT	59.000
ROLANDS COURSE	59.000
R-TYPE - GAMEBOY USA	59.000
RUNES OF VIRTUE	59.000
SIDE POCKET - GAMEBOY USA	57.000
SKATE DIE BAD RAD	59.000
SNEAKY SNAKE - GAMEBOY USA	64.000
SNOW BROS	65.000
SOCCER MANIA	59.000
SOLAR STRICKER	46.000
SOLOMONS CLUB	57.000
SPANKY'S QUEST	59.000
SPIDERMAN 2	65.000
SPOT - GAMEBOY USA	49.000
SPUD'S ADVENTURE	53.000
SDPY VS SPY 3	59.000
SQUARE DEAL	59.000
STAR SAVER - GAMEBOY USA	49.000
STAR TREK - GAMEBOY USA	52.000
STAR - GAMEBOY USA	59.000
SUPER HUNCHBACK	59.000
SUPER KICK OFF	69.000
SUPER MARIO LAND	55.000
SUPER OFF ROAD	59.000
SUPER RC PRO-AM	46.000
SWORD OF HOPE	49.000
TAIL GATOR - GAMEBOY USA	63.000
TASMANIA STORY - GAMEBOY	53.000
TECMO BWOL	65.000
TENNIS - GAMEBOY USA	44.000
TERMINATOR II - GAMEBOY USA	59.000
THE FLASH - GAMEBOY USA	59.000
THE SIMPSONS - GAMEBOY USA	59.000
THE SIMPSON'S 2	65.000
TINY TOON	58.000
TOM & JERRY - GAMEBOY USA	59.000
TOXIC CRUSADERS	65.000
TRACK MEET - GAMEBOY USA	55.000
TRIUMPH - GAMEBOY USA	63.000
TURN & BURN - GAMEBOY USA	54.000
TURRICAN - GAMEBOU USA	58.000
ULTRA GOLF - GAMEBOY USA	59.000
ULTRAMAN	59.000
WAVE RACE	49.000
WHEEL OF FORTUNE	62.000
WONDERBOY II	57.000
WORD HAT - GAMEBOY USA	59.000
WORD ZAP	55.000
WORLD BOWLING	59.000
WORLD CIRCUIT	56.000
WORLD CUP SOCCER	49.000
WWF SUPERSTARS 2	59.000
WWF WRESTLING SUPERSTARS	55.000
YOSHI - GAMEBOY USA	46.000

PRENOTATE!!!
SONIC - 2 !!!!!!!

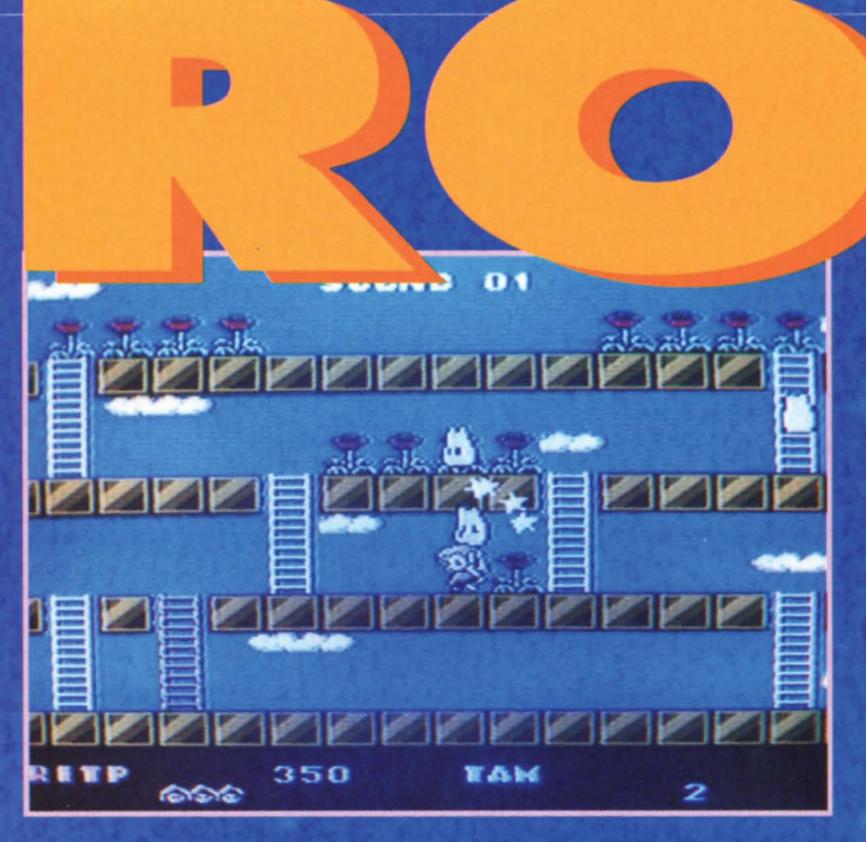
ORARIO:DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO CHIUSO LUNEDI' MATTINA

ROD

83

GIOCATORI	1/2
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Un famoso coin-up sbarca con buone intenzioni sul piccolo Nintendo. Il successo che questo programma ha ottenuto sui computer, grazie a conversioni di qualità, dovrebbe continuare automaticamente sul NES anche se questa occasione non sarà semplice.

Eccovi immersi nel mondo di Rodland.

Rit & Tam decidono di avventurarsi alla "tutti per uno" in una missione pressoché impossibile allo scopo di liberare un amico.
Come in ogni videogioco le insidie presenti sono molte. Il primo dubbio che può cogliere i due esseri verte sull'interesse che essi nutrono per il rapito; è chiaro che se non ne vale la pena, fate prima a spegnere la vostra console, ma visto che a decidere siete voi e il gioco non è poi così male, non è il caso di fermarsi qui.
Purtroppo per portare a termine la missione non avrete nessun fucile a disposizione, né qualche pistola laser, e tantomeno un cannone; nelle vostre mani avrete solo e unicamente una specie di sbattiuova gigante (mmm, secondo dubbio) che vi permetterà di fermare i vostri nemici dalla loro frenetica corsa e massacrarli sbattendoli a destra e a sinistra.
Successivamente al loro blastaggio appariranno degli oggetti molto utili per la distruzione totale degli avversari, come bombe, missili terra-terra, ecc, oppure della frutta uti-

Siete solamente al secondo schema ma i nemici non stanno certo a guardarvi

LAND

Rit ama buttarsi nel vuoto. Chissà se ha intenzione di arruolarsi nei parà.

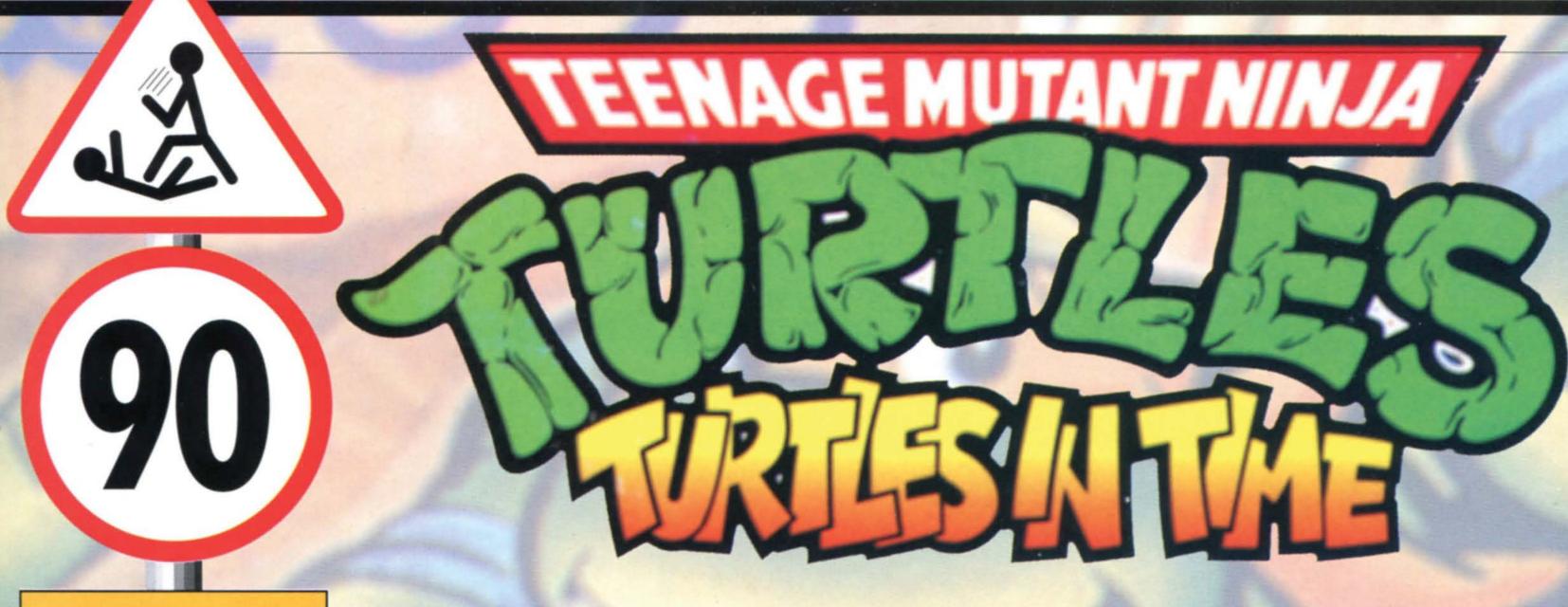
le solo al vostro punteggio e al vostro stomaco (nel senso che aiuta a leggere le tue recensioni? NdAlex).
Ogni schema ha due metodi per essere portato a termine: liberarsi di tutti i nemici, accedendo in questo modo immediatamente al livello successivo, oppure, metodo più rischioso ma ben più redditizio, raccogliere tutti i fiori presenti sullo schermo e in seguito uccidere i nemici; in questo caso questi ultimi lasceranno sulla strada preziose lettere necessarie a formare la parola "extra" che vi regalerà una vita bonus e molti punti.
Oltre alla sopra descritta "arma", Rit & Tam hanno la possibilità di creare magicamente a loro piacimento una scala, solo una alla volta, utile per raggiungere fiori o piani superiori.
Immancabile come in ogni videogioco il mostro di fine livello pieno di ottime ragioni per fermare la vostra avventura, e che compare nei panni sempre diversi di animali: una balena, qualche apparentemente simpatico coccodrillo e via discorrendo.
Rodland è un titolo ben strutturato e fornito di schemi di gioco vincenti. Il Nes non ha certamente sfruttato a pieno le sue potenzialità lasciando troppo simili le varie scene e perennemente identici i fondali. Solo dopo oltre dieci schermi troviamo un fondale differente, non per desiderio dei programmatori di rinnovamento bensì per necessità visto che i protagonisti finiranno in mare. La grafica dei personaggi non è nulla di speciale ma quantomeno possiamo considerarli relativamente vari. Per quanto riguarda il sonoro, il NES non mi ha mai entusiasmato, ma anche in questo caso possiamo considerare gli effetti presenti in Rodland sufficienti.
Un programma tutto sommato di qualità media salvato principalmente dalla giocabilità, davvero notevole grazie a una buona velocità.
Rodland è consigliabile agli amanti di questi caratteristici platform alla giapponese e a quelli dei giochini modello "tutto tondo e carino", ma può risultare accattivante anche per tutti gli altri.

Massimiliano Pescatori

Un interessante angelo dall'apparenza femminile vi annuncia un bonus di una vita.

Una balena somigliante vagamente a Sandra Milo vi attacca violentemente.

Per fortuna che il verde è il colore della speranza!

NES	
GRAFICA - Nulla di eccezionale - Spesso ripetitiva	69
SONORO + Musichetta carina + Talvolta rilassante	85
GIOCABILITA' + Semplice ed avvincente + Velocità buona	92
STORM	83

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	10
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Premettendo che non ho visto nessuno dei film (perché non mi hanno mai attratto o particolarmente interessato) di questi simpatici e ormai notissimi personaggi, né tantomeno i loro pluritrasmessi cartoni animati (possiedo comunque il fantastico CD ispirato dal primo lungometraggio), posso considerarmi abbastanza imparziale nei confronti del gioco, anche se devo confessare che l'aver letto il nome Konami sulla confezione (ditta che ci ha regalato megahit come Castlevania IV, Goemon o Super Contra) mi ha non poco ben disposto nei confronti di questa cartuccia.

"Turtles in Time", che già nel titolo gioca comicamente con l'ambivalenza di significato del termine "time" (in inglese suona pressappoco come: "tartarughe attraverso il tempo", ma anche "tartarughe in orario"), è un beat'em up a scorrimento orizzontale che ha la pretesa di fondere il genere supereroistico con quello comico delle gag visive più demenziali, e ci riesce perfettamente.
Il personaggio della tartaruga, animale tradizionalmente lento e pacifico e qui invece esperta nelle arti marziali è di per sé già un ottimo esempio di innesto esplicitamente comico nell'eroismo delle discipline orientali, e l'atmosfera del gioco rispetta egregiamente questa impostazione con risultati spettacolari e divertenti.
La grafica è ricalcata sullo stile di quella del coin op che uscì qualche anno fa nelle sale giochi, in concomitanza con la distribuzione del primo film; anzi, le animazioni risultano più varie (oltre alla solita sequenza di offesa avrete anche una mossa segreta e vari tipi di attacco in corsa) e migliorate notevolmente in fluidità. Lo scopo del gioco è quello di sconfiggere per l'ennesima volta il malefico Shredder, che questa volta si è impadronito nientepopodimenoche della statua della libertà (!!!), rincorrendolo fin nella sua base e poi attraverso varie epoche nel tempo. Notevole la presenza, tra gli stage bonus, di un livello di

Qui potrete scegliere la vostra tartaruga favorita. Come? Da mangiare?

Sarà meglio stare attenti al pallone di ferro, anche se state combattendo...

Quando si dice sguardo fulminante...

Ecco la divertentissima animazione in cui lanciate l'avversario verso lo schermo.

Quei robottini lì è meglio farli fuori subito, credete a me!

corsa su dischi volanti palesemente ispirato al mitico F-Zero. Le musiche sono orecchiabili e in stile house classic, gli effetti sonori sopra la media, e ciò che più colpisce sono alcune animazioni come il nemico che afferrate e scagliate fuori dallo schermo, o le travi che vi sbattete involontariamente sulle gengive nello schermo del galeone, o anche la poltiglia in cui vi riducono i dinosauri dello schermo preistorico, passandovi "gentilmente" sopra.
Encomiabile la possibilità di scegliere perfino la colorazione degli eroi a quattro zampe (verde chiaro come nei cartoni animati, o più scuro tipicamente militare come nei film), e soprattutto -Udite! Udite!- l'opportunità di selezionare l'opzione di gioco a due giocatori in contemporanea! Inutile aggiungere come la Konami, che ci aveva già abituato bene in Super Contra, abbia fatto in modo di eliminare anche la più lontana ombra di rallentamento, e tutto questo, insieme alla ridicola e giocabilissima azione di pestaggio nel gioco non può che portarmi ad esprimere un giudizio più che soddisfacente.
La longevità è indubbiamente assicurata da tre livelli di difficoltà (e se non finirete il gioco almeno a livello normal non vedrete tutto il finale) e dalla possibilità aggiuntiva di scontro uno contro uno in puro stile streetfighteriano. C'è perfino un'opzione di gioco a tempo di alcuni determinati stage, che volete più di così?
Difetti? Beh, nessuno in particolare: se siete dei fanatici delle Turtles, questo sarà il gioco definitivo della vostra vita videoludica; in altro caso avrete tra le mani un ottimo beat'em up che vi assicurerà ore e ore di divertimento garantito. Parola mia. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Picchiamo così, senza rancor...

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + colorata e fluida + come quella dell'arcade.	90
SONORO + il classico accompagnamento musicale che piace a me.	90
GIOCABILITA' + le numerose opzioni lo rendono longevo. + e ogni partita è più divertente della precedente.	90
KONAMI	90

89

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1 (medio)

Qui sono di turno i turni del combattimento.

Sulle montagne il prode draghetto sta prendendo a codate uno strano demonietto! (La vispa Teresa avea tra l'erbetta... NdAlex)

LA STORIA INFINITA

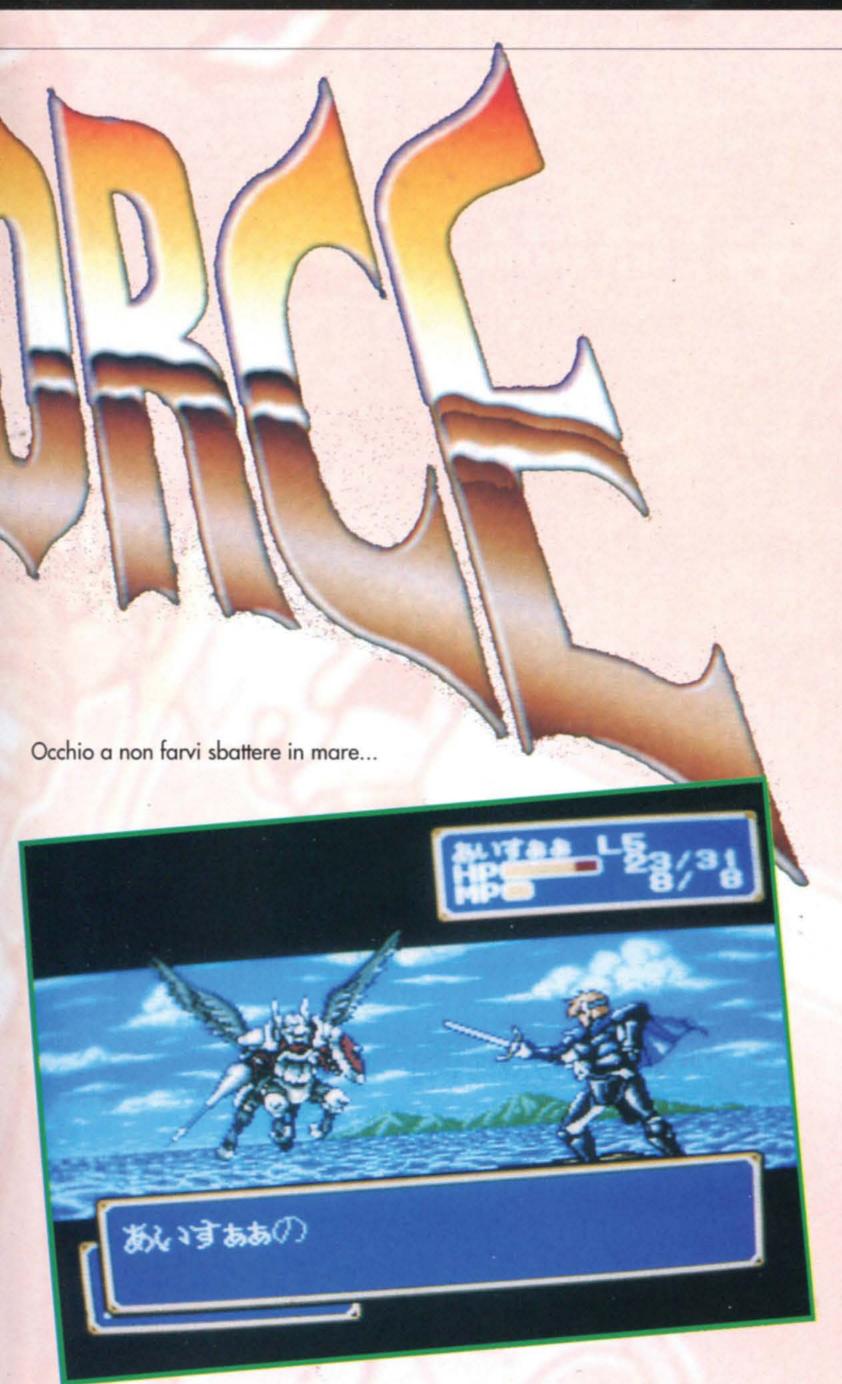
Chi tra voi ha terminato la prima parte Shining Force saprà bene che la conclusione è più un "... To be continued!" piuttosto che una fine effettiva; infatti dopo ben 1000 anni di pace in seguito alla liberazione del regno di Visar dal possente signore dell'oscurità, le forze maligne si risvegliano dalla prigionia nelle viscere delle rovine di un castello (probabilmente il luogo dove si svolse lo scontro finale di Shining in the Darkness) più in collera che mai! Questa volta i popoli delle terre di Visar vanno incontro a guai ben più grossi di quelli che dovettero affrontare tempo addietro: il Signore del male questa volta è intenzionato, con l'aiuto dei propri ministri, a costringere in schiavitù tutto il popolo del regno per i propri oscuri scopi!

E' a questo punto entrate in gioco voi: un giovane guerriero inesperto ma avido di emozioni avventure e gloria, fiducioso quanto ignaro del terribile destino che lo attende...

Tramite il menù potete chiedere la vostra locazione sul territorio.

IL GIOCO: UN MISTO TRA RPG E STRATEGIA

Shining Force è una cartuccia da 12 MegaBit in cui sono stati raccolti diversi elementi innovativi che rendono questo gioco un'avventura speciale; diversamente dall'episodio precedente e da qualsiasi altro gioco di ruolo su console qui sono stati miscelati elementi di ruolo e strategia con, come risultato, un RPG dove tutte le sezioni, nelle città o all'esterno, possono presentare sia le tradizionali scene

Occhio a non farvi sbattere in mare...

in cui si parla con i personaggi, si esaminano oggetti, si risolvono insomma i classici enigmi, oppure i combattimenti. Quest'ultimi meritano una nota particolare poiché la loro realizzazione conferisce al gioco un notevole spessore; il metodo di combattimento rispecchia in un certo senso un wargame, infatti la battaglia si svolge in tempo reale muovendo i vari personaggi a turni. Grazie a questo metodo alquanto insolito bisogna stare attenti a come e dove si muovono i propri personaggi tenendo presente diversi fattori come il tipo di arma e il suo raggio d'azione, le caratteristiche come forza e destrezza del personaggio che si vuole spostare, etc. Ogni scena di combattimento si svolge in una schermata in stile da cartone animato e per ogni particolare paesaggio in cui si svolge la battaglia c'è un diverso fondale.

I vostri compagni d'avventura saranno assai numerosi e li troverete a mano a mano che proseguirete nel gioco, non è detto comunque che li incontriate tutti perché la struttura di Shining Force è infatti come quella di un libro-game: diversi capitoli suddividono una storia molto bella e complessa e alla fine di ognuno dovrete prendere alcune decisioni che determineranno il corso della vostra avventura.

Diversi sono i miglioramenti rispetto al precedente episodio: i programmatori hanno dedicato molta attenzione ai particolari grafici, come le armature e le armi che vi vengono visualizzate addosso quando le cambiate;

Voi impersonate questo baldo giovane, un forte guerriero che può usare armi a corto raggio ma molto potenti.

Uno dei tanti arcieri che vi seguiranno nell'avventura; sono molto utili specialmente per attaccare i nemici dalla distanza.

Uno dei centauri che fanno parte del vostro gruppo. Sono guerrieri dal grosso potenziale offensivo, infatti con le loro lance possono colpire mortalmente anche a discrete distanze.

Un uomo falco: per arrivare là dove nessun uomo è mai giunto prima.

Eccoci davanti ad uno dei ministri... guai in vista!

SHINING FORCE

Il nostro centauro si trova alle prese con piccolo vermicello, ma può contare sulla sua lancia a lungo raggio!

inoltre sono stati anche aumentati i menu a vostra disposizione. E' stato poi espanso il territorio su cui si svolge l'avventura: avrete infatti a che fare con diverse isole sparse per un'oceano (sembra un po' Phantasy Star), per cui, come potrete vedere di persona, vengono meno diverse lacune che purtroppo caratterizzavano il primo episodio: è stata per esempio migliorata la gestione dei combattimenti che non sono più eventi casuali e occasionali.

IL LATO OSCURO

Il gioco presenta purtroppo un paio di lati negativi, il principale è che lo si può comprare solo in versione originale e il testo è quindi interamente scritto in Giapponese: di una possibile traduzione per Genesis non se ne sa ancora nulla.
Personalmente posso solo dirvi che, con un piccolo sforzo, si tratta di un titolo ugualmente giocabile (io sono giunto già al capitolo 7), scordatevi naturalmente la splendida storia che si nasconde dietro i molteplici ideogrammi che narrano il racconto benché, ci tengo a precisarlo, non si perde quasi nulla del suo fascino anche così.
Prima di spenderci un bel malloppo dateci comunque un'occhiata, forse per alcuni converrà attendere una futura traduzione del gioco.
Per quanto riguarda il voto vi chiederete come mai Shining Force, benché sia migliore del precedente abbia preso una valutazione inferiore; vi ricordo che, a parte tutto il tempo passato, da allora sono cambiati i nostri metodi di valutazione.

Gabriele Pasquali

Finalmente un' attimo di pace al bar dove vi aspettano diversi (quattro NdAlex) tuoi amici.

Un incantesimo lanciato da una delle incantatrici tue alleate sulla prua di una nave.

Un simpatico drago dai poteri magici misteriosi e dalle portentose codate.

MEGADRIVE	
GRAFICA + Grafica curata sotto ogni aspetto + Stupendi i combattimenti	85
SONORO + Belle e varie le musiche	80
GIOCABILITA' + Molto vario e interessante - Peccato per il Giapponese...	90
CLIMAX/SONIC	89

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

10% di SCONTO
Per chi acquista 3 giochi di qualunque sistema!

Richiedi il nostro nuovo listino console. ATTENZIONE! Tutti i prezzi possono variare a secondo l'andamento delle valute estere

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

Gioco		Prezzo
2 CRUDE DUDE	L.	99.000
688 ATTACK SUB	L.	119.000
A. PALMER T. GOLF	L.	99.000
ABRAMS B. TANK	L.	109.000
AERO BLASTER	L.	89.000
AFTER BUNNER	L.	99.000
ALEX KIDD: E. CASSTE	L.	69.000
ALIEN STORM	L.	59.000
ALTERED BEAST	L.	39.000
ARCH. RIVALS BASKETBALL	L.	99.000
ARROW FLASH	L.	39.000
ART DRIVE (DISEGNO NOVITÀ)	L.	49.000
ATOMIC ROBOKID	L.	29.000
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II	L.	99.000
BACK TO THE FUTURE III	L.	89.000
BAD O MEN	L.	59.000
BATMAN	L.	59.000
BATTLE MANIA	L.	39.000
BATTLE SQUADRON	L.	89.000
BEAR KNUCKLE	L.	79.000
BEAST WARRIOR	L.	59.000
BEAST WRESTLER	L.	79.000
BIMINI RUN	L.	79.000
BLOCK OUT	L.	39.000
BUK RODGER'S	L.	99.000
BURNING FORCE	L.	39.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	L.	79.000
CADASH PLUS	L.	89.000
CALIBER 50	L.	49.000
CALIFORNIA GAMES	L.	89.000
CARMEN SAN DIEGO	L.	119.000
CATCH 92	L.	79.000
CENTURION	L.	89.000
CHUCK ROCK	L.	99.000
COLUMS	L.	69.000
COMMANDO II	L.	69.000
CRACK DOWN	L.	39.000
CROSSFIRE	L.	58.000
CYBER BALL	L.	79.000
DAHNA	L.	99.000
DANGEROUS SEED	L.	49.000
DARK CASTLE	L.	119.000
DARWIN 4081	L.	29.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L.	99.000
DECAPATTACK	L.	79.000
DESERT STRIKE	L.	99.000
DETONATOR ORANGE	L.	99.000
DEVIL CRASH (FLIPPER)	L.	99.000
DICK TRACY	L.	49.000
DONALD DUCK	L.	59.000
DOUBLE DRAGON II	L.	89.000
DYNAMITE DUKE	L.	79.000
E. SWAT	L.	79.000
E.A. HOCKEY	L.	99.000
EL VIENTO	L.	89.000
ELEMENTAL MASTER	L.	69.000
EVIL GIRL	L.	39.000
F1 CIRCUS	L.	69.000
F1 GRAND PRIX	L.	89.000
F22 INTERCEPTOR	L.	89.000
FAERY TALE	L.	79.000
FANTASIA WALT DISNEY	L.	69.000
FANTASY SOLDIER	L.	99.000
FASTEST 1	L.	39.000
FATAL LABYRINTH	L.	99.000
FATAL REWIND	L.	79.000
FERRARI GP RACING '92	L.	99.000
FIGHTING MASTER	L.	89.000
FINAL BLOW	L.	89.000
FLICKY	L.	89.000
FORGOTTEN WORLDS	L.	69.000
GAING GROUND	L.	39.000
GALAXI FORCE II	L.	69.000
GHOSTBUSTERS	L.	69.000
GHOULS AND GHOST	L.	89.000
GOLDEN AXE I	L.	49.000
GOLDEN AXE II	L.	69.000
GRANADA	L.	39.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L.	89.000
GYNOUG	L.	49.000
HARD DRIVIN	L.	89.000
HEAVY NOVA	L.	79.000
HELL FIRE	L.	39.000
HERZOG ZWEI	L.	49.000
HUNTER YOKO	L.	59.000
ICE HOCKEY	L.	99.000
INSECTOR X	L.	39.000
INTERCEPTOR '92	L.	99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L.	89.000
J. MADDEN FOOTBALL	L.	89.000
JAMES POND II	L.	99.000
JAMES POND	L.	49.000
JEWEL MASTER	L.	39.000

Gioco		Prezzo
JOE MONTANA	L.	69.000
JOHN MADDEN II	L.	99.000
JOHN MADDEN	L.	89.000
JORDAN VS BRID	L.	99.000
JUJU LEGEND	L.	79.000
JUNCTION	L.	49.000
K.O. BOX	L.	59.000
KID CHAMELON	L.	89.000
KINGS BOUNTY	L.	59.000
KLAX	L.	58.000
LAKERS VS CELTIC	L.	79.000
LAST BATTLE	L.	69.000
LEGEND OF RAIDEN	L.	79.000

OFFERTA GIOCHI NOVITA'

Gioco		Prezzo
ADVANCED BUSTER HAWK	L.	89.000
ALIENS III	L.	99.000
ALISIA DRAGON	L.	89.000
AQUABATICS	L.	99.000
BLACK CRIPT	L.	99.000
BULLS VS LAKERS	L.	89.000
CHERNOBYL	L.	99.000
DEATH DUEL	L.	99.000
DINO BROTHERS	L.	99.000
EUROPEAN SOCCER	L.	99.000
ERNEST EVANS	L.	89.000
F1 HERO (NAKAJIMA)	L.	89.000
GATE OF SHURA	L.	99.000
GLEYLANCER	L.	89.000
GRANDSLAM TENNIS '92	L.	89.000
HIDING BALL	L.	79.000
HI-SCHOOL SOCCER	L.	99.000
HOLYFIELD BOXING	L.	99.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L.	99.000
KING SALOMON	L.	99.000
MAHJONG LADY	L.	79.000
MIGHT & MAGIC	L.	69.000
NEW ZELAND STORY	L.	99.000
NOBUNAGA'S NINJA	L.	99.000
PREDATOR 2	L.	99.000
RAM PART	L.	99.000
SIDE POCKET	L.	99.000
SIMPSON	L.	99.000
SLIME WORLD	L.	99.000
SMASH TV	L.	89.000
SOLDEASE	L.	99.000
SPATTER HOUSE 2	L.	99.000
TAZMANIA	L.	89.000
THUNDER FORCE IV	L.	99.000
TWINKLE TALE	L.	89.000
TWISTED FLIPPER	L.	99.000
OLYMPIC GOLD "BARCELLONA '92"	L.	89.000
ANDREA AGASSI TENNIS		TELEFONARE
AQUATIC GAMES		TELEFONARE
BATMAN II RETURNS		TELEFONARE
CAPITAN AMERICA		TELEFONARE
CHAMP BOWLING		TELEFONARE
CHASE H.Q. (AUTO)		TELEFONARE
CYBER COP (Corporation)		TELEFONARE
CHELNON		TELEFONARE
DARK WIZARD		TELEFONARE
DINAMIC BROTHERS		TELEFONARE
DODGE BALL SOCCER		TELEFONARE
GALLAHAD		TELEFONARE
LAMMINGS		TELEFONARE
LHX ATTACK CHOPPER		TELEFONARE
NHL HOCKEY '93		TELEFONARE
PRINCE OF PERSIA		TELEFONARE
RAMPART		TELEFONARE
SONIC 2		TELEFONARE
STAR ODISSEY		TELEFONARE
STRIDER II		TELEFONARE
TEAM USA BASKETBALL		TELEFONARE
WARRIOR OF ROME		TELEFONARE
WHEEL OF FORTUNE		TELEFONARE
WLD TROPHY SOCCER		TELEFONARE

JOYSTICK BOARD
joystick tipo bar con base fissa da tavolo
L. 49.000

SUPER JOYSTICK
joystick tipo cloche per giochi arcade
L. 49.000

CORDLESS PAD - PRO
il miglior pad senza filo
L. 99.000

PROFESSIONAL - PAD + JOYSTICK
Pad professionale + joystick tutto in uno; novità indispensabile !!!
L. 39.000

Gioco		Prezzo
LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L.	99.000
LEMMINGS	L.	119.000
LEYNOS	L.	29.000
M.L. HOCKEY	L.	89.000
MAGICAL HAT	L.	39.000
MARBLE MADNESS	L.	99.000
MARVEL LAND	L.	79.000
MASTER OF MONTERS	L.	99.000
MASTER OF WEAPON	L.	99.000
MEGA PANEL	L.	39.000
MEGATRAX	L.	59.000
MERCS II	L.	69.000
MICKEY MOUSE	L.	59.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L.	79.000
MOONWALKER	L.	89.000
MRS. PACMAN	L.	39.000
MYSTIC DEFENDER	L.	89.000
ONSLAUGHT	L.	39.000
OUT RUN	L.	49.000
PACMANIA	L.	89.000

ACTION REPLAY PROFESSIONAL
Cartuccia multifunzione per avere vite infinite con molti giochi. Divertente!!!
L. 98.000

Gioco		Prezzo
PAPER BOY	L.	79.000
PAT RILEY BASKETBALL	L.	99.000
PGA GOLF	L.	99.000
PHANTASY STAR III	L.	139.000
PHELIOS	L.	39.000
PITFIGHTER	L.	99.000
POPULOUS	L.	79.000
POWER BALL	L.	99.000
PSO - BLADE	L.	29.000
QUACK SHOT	L.	59.000
QUAD CHALLENGE	L.	99.000
RAIDEN TRAD (8 MB)	L.	59.000
RAIMBOW ISLAND	L.	79.000
RAMBO	L.	69.000
RASTAN SAGA 2	L.	59.000
REVENGE OF SHINOBI	L.	79.000
RINGS OF POWER	L.	99.000
ROAD BLASTER	L.	49.000
ROAD RASH	L.	89.000
ROLLING THUN 2	L.	99.000
RUNARK	L.	49.000
S. VOLLEYBALL	L.	69.000
S. SHINOBI	L.	79.000
SATURN NAKAJIMA'S F1 HERO	L.	99.000

ADATTATORE EURO-JAPAN
permette di usare tutte le cartucce giappone sulla versione europea
L. 25.000

Gioco		Prezzo
SAIN SWORD	L.	39.000
SD VARIS	L.	89.000
SHADOW DANCER	L.	89.000
SHADOW OF THE BEAST	L.	119.000
SHANGAI III	L.	99.000
SHINING IN THE DARKNESS	L.	119.000
SLIM WORLD	L.	99.000
SOLDEACE	L.	119.000
SONIC	L.	59.000
SPACE ARRIER II	L.	79.000
SPACE GOMOLA	L.	89.000
SPACE INVADERS	L.	79.000
SPEEDBALL 2	L.	89.000
SPIDERMAN	L.	49.000
SPLATTER HOUSE 2	L.	99.000
SPORTS TALK BASEBALL	L.	119.000
STAR CONTROL	L.	109.000
STARFIGHT	L.	99.000
STEEL EMPIRE	L.	99.000
STORMLORD	L.	49.000
STREET OF RAGE	L.	79.000
STRIDER	L.	69.000
SUPER FANTASY ZONE	L.	99.000
SUPER HANG ON	L.	69.000
SUPER LEAGUE	L.	79.000
SUPER MASTER GOLF	L.	89.000
SUPER - REAL BASKETBALL	L.	49.000
SUPER OFF ROAD	L.	89.000
SUPER MONACO GP	L.	49.000
SUPER T. BLADE	L.	69.000
SWORD OF SODAN	L.	49.000
SWORD OF VERMILLION	L.	89.000
SYD OF VALIS	L.	99.000
T. BEAST WARRIOR	L.	59.000
TARGHAN	L.	69.000
TASK FORCE MARRIER II	L.	89.000
TECHNO COP	L.	99.000
TECMO WORLD CUP '92	L.	89.000
TERMINATOR II	L.	99.000
TEST DRIVE II	L.	99.000
TETRIS	L.	49.000
THE AGE OF NAVIGATION	L.	99.000
THE IMMORTAL	L.	99.000
THUNDER FOX	L.	49.000
THUNDER PRO WRESTLING	L.	89.000
THUNDER FORCE II	L.	69.000
THUNDER FORCE III	L.	89.000
TOE JAM & ERALD	L.	79.000
TOKI	L.	79.000
TOP PRO GOLF	L.	99.000
TRASIA	L.	119.000
TRUXTON	L.	69.000
TURBO OUT RUN	L.	89.000
TURRICAN	L.	69.000
TWIN HAWKS	L.	99.000
UNDEADLINE	L.	69.000
VALIS	L.	99.000
VERYTEX	L.	39.000
VOLFIED	L.	39.000
WANDER DOG	L.	99.000
WANI WANT WORLD	L.	49.000
WAR SONG	L.	119.000
WARDNER	L.	39.000
WHIPE RUSH	L.	29.000
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L.	99.000
WINTER CHALLENGE	L.	99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L.	89.000
WONDER BOY 5	L.	119.000
WONDER BOY IN M. LAND	L.	39.000
WORLD CUP SOCCER	L.	69.000
WORLD CUP '92	L.	89.000
WRESTLE WAR	L.	59.000
X.D.R.	L.	39.000
YOSHI (CARTOON)	L.	39.000
Y'S III	L.	99.000

In rosso i giochi in offerta (fino ad esaurimento)

PERMUTIAMO LE TUE CARTUCCE USATE... PASSA IN NEGOZIO!

 I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

PRINCE OF PERSIA

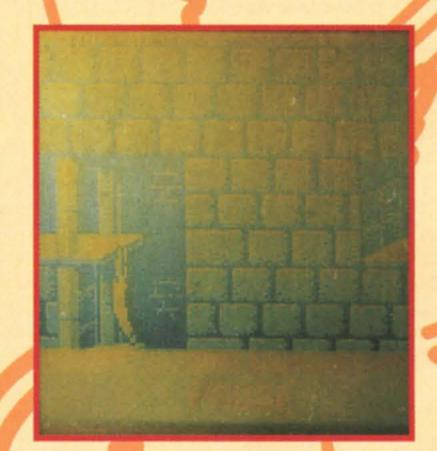
94

GIOCATORI	1
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Chi di voi non sa del valoroso Principe gettato nelle segrete mentre la sua bella viene costretta a sposare il malvagio Visir entro un'ora pena la morte?

Mi sembra quasi di sentirvi tutti in coro rispondere "Nessuno!". Infatti questo acclamatissimo platform è uscito ormai in ogni salsa, formato, versione e chi più ne ha più ne metta. Comunque sia... Dovete fuggire dalle prigioni, salire nel palazzo e liberare la Principessa dopo aver ucciso il visir (il tutto chiaramente condito con guardie, labirinti e un paio di puzzle). Una sola parola: bellissimo. Vale per la grafica con le animazioni fluidissime (il personaggino scuote persino la testa dopo aver tirato una capocciata sul muro), per il sonoro stereo molto medio-orientaleggiante e per la giocabilità ai massimi livelli. Beh, se avete un Game Boy e siete ancora qui a leggere...

Alex

E ora vedi di tirarti un po' su. Ci vorrebbe un caffè...

Qui comincia l'avventura...

Vieni avanti fellone! O era "cretino"?

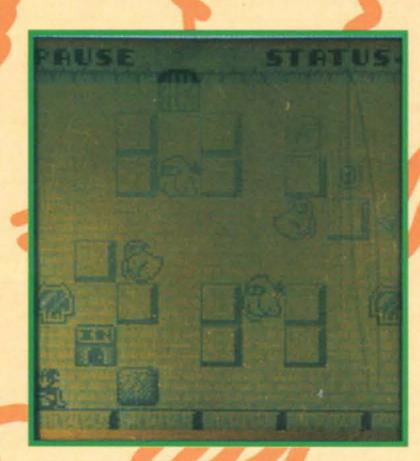
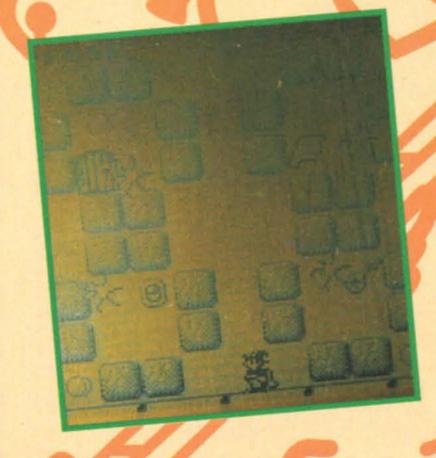
GAME BOY	
GRAFICA + animazioni fluidissime + sprite molto carino	94
SONORO + musiche belle + effetti OK	90
GIOCABILITA' + ottima + inossidabile	94
BRODERBUND/VIRGIN	94

SOLOMON'S CLUB

62

GIOCATORI	1
LIVELLI	5 x 10 stanze
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Prendete il vecchio e saggio Salomone, una chiave, un labirinto e un sacco di porte e il gioco è fatto.

Si tratta di un gioco abbastanza semplice, ma realizzato in maniera piuttosto decente. In un labirinto di cinquanta stanze (dieci per ognuno dei cinque livelli), dovrete destreggiarvi togliendo e mettendo dalla e sulla vostra strada dei massi in modo da poter prima arrivare alla chiave che vi aprirà la porta della stanza e successivamente alla porta, che vi permetterà di uscirne. Lineare, ben realizzato, ma un può risultare noiosetto dopo poco.

Alex

Mmm, faytemi pensare...

Bellino il livello con le guardie, il muro, le signorine belle...

Non ho ancora capito se quei cosi sono oranghi o pulcini...

GAME BOY	
GRAFICA + sprite carino - troppo semplice	60
SONORO + niente di rilevante - niente di rilevante	64
GIOCABILITA' + puzzle carino - poco accattivante	62
TECMO	62

10% DI SCONTO

PER CHI ACQUISTA 3 GIOCHI DI QUALUNQUE SISTEMA!

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

Aperto anche il Sabato

Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

GAME BOY

+ Videogioco + Interfaccia 2 giocatori + Cuffie + Pile

L. 158.000

GIOCHI GAME BOY

Gioco		Prezzo
Addams Family	L.	59.000
Adventure Island (Wonder Boy)	L.	69.000
Alevator Action	L.	49.000
Alleway (Arkanoid)	L.	58.000
Altered Space	L.	59.000
Amazin Penguin	L.	59.000
Atomic Punk	L.	59.000
Balloon Kid	L.	59.000
Batman Return	L.	59.000
Beetlejuice	L.	58.000
Blades of Steel	L.	69.000
Blaster Master Boy	L.	69.000
Bomber Boy	L.	49.000
Boxly II	L.	58.000
Bubble Bobble	L.	49.000
Bugs Bunny II	L.	68.000
Burger Time	L.	59.000
Calcio	L.	49.000
Chessmaster	L.	58.000
Chibimaruko	L.	59.000
Choplifter	L.	49.000
Contra	L.	49.000
Daedalian Opus	L.	49.000
Deadalianopus	L.	49.000
Dinoblaster	L.	49.000
Dr. Mario	L.	59.000
Dragon's Eggs	L.	49.000
Dragon's Lair	L.	59.000
Duck Tales	L.	68.000
Exellent Adventure	L.	59.000
F1 Race	L.	39.000
F1 Spririt	L.	39.000
Fastest Lap	L.	59.000
Final Fantasy Adv.	L.	69.000
Final Fantasy Leg.	L.	69.000
Final Fantasy Leg. II	L.	69.000
Final Reverse	L.	49.000
Flipper	L.	49.000
Forified Zone	L.	59.000
Ghostbusters II	L.	49.000
Golf	L.	49.000
Hal Wrestling	L.	48.000
Hook	L.	59.000
Hunch Back	L.	58.000
In Your Face	L.	59.000
Intersteller Assault	L.	69.000
Ishido	L.	39.000
Jordan Vs Bird	L.	69.000
Kick Off II	L.	69.000
Kung Fu Master	L.	58.000
Loopz	L.	59.000
Maru's Missions	L.	59.000
Megaman II	L.	69.000
Metroid II	L.	59.000
Monopoly	L.	58.000
Motocross Maniac	L.	49.000
Nascar	L.	69.000
Navy Seals	L.	59.000
Nemesis	L.	49.000
Nemesis II	L.	49.000
Paperboy	L.	59.000
Paperboy II	L.	69.000
Pin Ball	L.	58.000
Pipe Dream	L.	59.000
Popeye	L.	58.000
Power Mission	L.	69.000
Prince of Persia	L.	58.000
Pro Soccer	L.	59.000
Puzzle Boy II	L.	49.000
R.C. Proam	L.	59.000
Robo Cop II	L.	59.000
Rockman World	L.	49.000
Rogger Rabbit	L.	68.000
Sagaia	L.	38.000
Serpent	L.	48.000
Snow Brothers	L.	59.000
Solomon's Club	L.	59.000
Spot	L.	59.000
Star Treck	L.	58.000
Super Street Basket	L.	59.000
Tasmania Story	L.	59.000
Tecmo Bowl	L.	69.000
Tennis	L.	48.000
Terminator II	L.	69.000
The Punisher	L.	59.000
The Simpson	L.	68.000
Tiny Toon II	L.	59.000
Turtles II	L.	59.000
Turrican II	L.	68.000
Wonder Boy	L.	59.000
World Beach Volley	L.	49.000
WWF Superstar	L.	59.000

ACCESSORI GAME BOY

Accessorio	Prezzo
Porta - Game Boy	L.18.000
Alimentatore Adattatore 220 Volt	L.18.000
Lente	L.18.000
Luce	L.25.000
Lent + Luce	L.38.000
Sound Booster Amplificat. Sonoro	L.28.000

OFFERTE del Mese

Gioco	Prezzo
ALIEN	L. 29.000
A SKIM WORLD II	L. 29.000
ASTEROIDS	L. 39.000
BASEBALL	L. 19.000
CASTELVANIA II	L. 29.000
CHASE HQ	L. 29.000
DAY OF THUNDER	L. 48.000
GAUNTLET II	L. 48.000
GUNDAM	L. 38.000
JANKE MAN	L. 29.000
MARBLE MADNESS	L. 48.000
Q-BERT	L. 48.000
SHANGAI	L. 38.000
SUPER MARIO LAND	L. 48.000
YOSHY	L. 29.000

NOVITA' GAMEBOY

Gioco	Prezzo
BART VS JUGGERNAUGHT	L. 68.000
DOUBLE DRAGON III	L. 68.000
FERRARI GP RACING	L. 68.000
G. FORMAN BOXING	L. 68.000
HATRIS	L. 58.000
JACK NICCKLAUS GOLF	L. 58.000
KIRBY'S DREAMLAND	L. 68.000
KNIGHT QUEST	L. 68.000
MALIBU VOLLEYBALL	L. 58.000
MICKEY'S DANGER CHASE	L. 58.000
RADAR MISSION '92	L. 58.000
REVENGE OF GATOR (FLIPPER)	L. 58.000
SPANKY'S QUEST	L. 68.000
THE FLASH	L. 58.000
WORLD CUP SOCCER	L. 58.000
WWF SUPERSTARS 2	L. 68.000

GAME GEAR L. 238.000

GAME GEAR TUNER TV L. 198.000

MASTER GEAR CONVERTER L. 48.000

Permette di utilizzare tutti i giochi del SEGA MASTER SYSTEM sul GAME GEAR

Game Gear + Sonic L. 288.000

Game Gear+ Colomus L. 268.000

GIOCHI GAME GEAR

Gioco	Prezzo
Aerial Assault	L. 58.000
Ax Battler	L. 58.000
Baseball '92	L. 58.000
Batman Returns	L. 78.000
Buster Ball	L. 58.000
Chase Hq (auto)	L. 68.000
Chessmaster	L. 68.000
Clutch Hitter	L. 48.000
Cristal Warriors	L. 68.000
Colums	L. 48.000
Devilish	L. 58.000
Donald Duck	L. 58.000
Dragon Crystal	L. 58.000
Eternal Legend	L. 68.000
Fantasy Zone	L. 58.000
G. Forman Boxing	L. 68.000
G-Lock	L. 58.000
Galaga 91	L. 58.000
Gear Stadium	L. 48.000
Hally Wars	L. 58.000
House of Tarot	L. 38.000
Joe Montana Football	L. 68.000
Kinetic Connection	L. 38.000
Mappy Land	L. 48.000
Marble Madness	L. 68.000
Mickey Mouse	L. 58.000
Ninja Gaiden	L. 48.000
Olympic Gold	L. 58.000
Out Run	L. 48.000
Out Run Europa	L. 68.000
Pac Man	L. 58.000
Paperboy	L. 68.000
Pengo	L. 48.000
Poker	L. 58.000
Psyco World	L. 58.000
Put & Putter (Golf)	L. 48.000
Red Hot Ball Player	L. 68.000
Robin Hood	L. 78.000
Ryukyu '92	L. 28.000
Shangay II	L. 68.000
Shinobi	L. 58.000
Sonic	L. 58.000
Space Harrier	L. 48.000
Super Kick Off	L. 78.000
Super Monaco GP	L. 48.000
Super Monaco GP 2	L. 68.000
Spiderman	L. 68.000
Wimbledon Tennis	L. 78.000
Wall of Berlin	L. 48.000
Woddy Pop	L. 48.000
Wonderboy	L. 68.000

ACCESSORI GAME GEAR

Accessorio	Prezzo
GP Battery Pack	L. 78.000
Wide Master (Lente)	L. 28.000
Big Window (Super Lente)	L. 48.000

 I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Ecco qui un altro titolo per il piccolo 8 bit Sega, diciamo innanzitutto che il gioco è riservato ai possessori di Light Phaser e continuiamo col dirvi che il giochicchio non è malaccio.

Ma andiamo per ordine: la storia si svolge nel selvaggio, selvaggio West (così dicono le istruzioni...), e precisamente nel 1880; proprio in questo periodo infatti, nel grande paese delle lunghe e sterminate praterie, vigeva una situazione di terrore e violenza. La causa di tutto questo erano le bande di fuorilegge che saccheggiavano e distruggevano le ridenti cittadine. Ma voi, e solo voi potrete porre fine a questi soprusi, infatti impersonate un prode sceriffo senza macchia (perché usa Ace?) e senza paura, il cui scopo è quello di sterminare a colpi di pistola (e con cosa se no?, ora capisco perché ti chiami Sogni!!! NdBDM) orde e orde di selvaggi pistoleri che aspettano solo di farvi in tanti piccoli pezzettini.
Per finire il gioco voi dovrete attraversare sette round di sparatorie sfrenate, cercando possibilmente di non sparare ai passanti e alle dolci signore che passeggiano allegramente nel bel mezzo di una sparatoria (boh). Alla fine di ogni round, dopo aver ucciso il capo della banda (Jovanotti? NdAlex), ogni tanto accederete a un livello... diciamo diverso dagli altri, in quanto vi dovrete esibire in prove di prontezza; come la disintegrazione di monete volanti, la distruzione di ampolle, e via discorrendo.
Il gioco in sé, come detto all'inizio, non è male, i tre livelli di difficoltà per renderlo più longevo non sono pochi, anche perché il gioco è abbastanza difficile già dal primo. Anche se concettualmente un po' vecchio, graficamente è abbastanza piacevole, per quanto riguarda il sonoro, la musichetta di accompagnamento non è affatto male, anche se bisogna dire che non rende molto l'atmosfera. Per concludere un gioco che diverte, forse è un po' difficile, ma che non raggiunge i livelli del mitico Resque Mission.

Raffaele Sogni

Cambiamo il paesaggio e rendiamolo un po' più allegro!

Scusa, chi di voi voleva andare a cavalcare domani?

Mezzogiorno e mezzo di fuoco?

Andiamo a farci un bicchierino?

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Sprite ben definiti - Poca varietà	70
SONORO + Piacevole musichetta - Non adatta al gioco	67
GIOCABILITA' + Necessita manoleste - Un po' ripetitivo	73
SEGA	72

WANTED

In alto a destra
Ma come mai il bianco è sempre avanti? Sarà mica un gioco razzista?

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	32
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Avete presente il megasuccessone computeristico di qualche anno fa, già giunto alla sua terza edizione? Sto parlando del gioco di corsa della Magnetic Fields sotto l'etichetta Gremlin Graphics, il gioco che è ormai divenuto il paradigma degli arcade automobilistici: l'insuperabile Lotus Esprit Turbo Challenge. Bene, eccovi qui una sua versione Super Famicomiana riprogrammata dalla Kemco, che ultimamente (andate a vedere l'articolo su Phalanx in questo numero) si è data parecchio da fare.

L'interfaccia risulta notevolmente migliorata rispetto alla versione Amiga: avrete infatti la possibilità di scegliere uno tra gli ultimi quattro modelli della Lotus, di inserire una password per ripartire dall'ultima nazione in cui si ha gareggiato, di riconfigurare il joypad e di scegliere la visualizzazione tachimetrica in Km o Mph, oltre alle solite opzioni di cambio manuale o automatico, gioco a uno o due player e selezione di livello di difficoltà.
Altra aggiunta è costituita dalla presenza di tre Nitro per ogni circuito e dal fatto che, pur restando lo schermo diviso orizzontalmente in due anche nel modo a 1 giocatore, la metà inferiore visualizzerà un'auto manovrata dal computer, in competizione con la vostra, e non quell'improbabile animazione dei meccanici al lavoro, come nelle versioni home computer.
Visiterete un bel po' di nazioni (tra cui perfino l'Italia), nel tentativo di qualificarvi almeno terzi per poter continuare a gareggiare e infine piazzarvi degnamente nella classifica mondiale. La varietà degli sfondi, degli ostacoli di percorso e delle situazioni di gioco (notte, vento ecc.) è stata anch'essa considerevolmente ampliata rispetto alla versione Amiga, ma ciò che non convince è proprio il gioco in sé stesso. Ci credereste mai se vi dicessi che è troppo veloce?
Beh, la fluidità c'è, i rallentamenti sono del tutto inesistenti, ma vi assicuro che lo schermo schizza talmente che evitare le altre auto o i numerosi ostacoli disseminati generosamente sui circuiti è spesso pura questione di fortuna.
Così, se nei primi percorsi si prova una piacevole sensazione gradualmente crescente di velocità, nei successivi vi assicuro che tutto ciò diventa davvero fastidioso. Mi trovo paradossalmente per la prima volta a dover dire: non potevano imitare la realistica "lentezza" della versione computeristica?
Per il resto le musiche sono tutte quelle della versione Amiga, la longevità risulta più che assicurata da ben 32 stage e il gioco, già a livello easy, è settato a uno standard abbastanza impegnativo. Se avete voglia di una sfida automobilistica a due giocatori, questo è, per il momento, il gioco che fa per voi.
A quando la conversione di Lotus II?
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Mmm, secondo voi siamo nella stessa identica posizione apposta?

Questo mi sembra un po' un sorpasso alla Max...

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + molto colorata - 1 player con schermo diviso	80
SONORO + le simpatiche musiche della versione Amiga	85
GIOCABILITA' + fluida - incredibilmente troppo veloce	75
KEMCO	80

THUND

GIOCATORI	1
LIVELLI	10
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Quale genere di videogiochi potrebbe rendere più evidenti che mai le qualità di un CD se non i Laser Game!? Eccovi allora ThunderStorm, il rifacimento di Super ThunderBlade...

Le onde che si frangono contro la fiancata di un sommergibile che emerge proprio davanti alle vostre pale.

Thunder Storm è la conversione di un Laser Game della Data East, dallo stile molto simile a Super Thunder Blade (gioco ormai vecchiotto della Sega) per quanto riguarda lo scenario, anche qui si tratta di pilotare un elicottero da combattimento con visuale in soggettiva, con qualche somiglianza, nello stile di gioco, con Operation Wolf per il metodo di controllo del mirino con cui sparate ai nemici sullo schermo.

La trama è comprensibilmente banale: siete coinvolti in una missione di distruzione di una base segreta dove si nasconde una potente organizzazione criminale che ha tutte le intenzioni di usare potenti armi biologiche contro il mondo intero.

La prima parte del gioco si svolge a New York dove vi attende una furiosa e quanto mai intricata battaglia tra i grattacieli della città, successivamente sarete trasferiti nel Gran Canyon, luogo dove sono stati nascosti alcuni blindati molto pericolosi che ovviamente voi dovete scovare e distruggere; le missioni successive vi porteranno sull'isola di Pasqua, in Canada, in Italia dove vi troverete a fare un giro turistico tra le rovine di Pompei, sopra il Vesuvio, Napoli e successivamente tra le strade di Roma, etc.

Il sonoro e gli effetti speciali del gioco sono decisamente belli e realistici, l'azione è frenetica sin dall'inizio e la riduzione dei colori dall'originale a cartoni animati alla grafica digitalizzata del Mega CD rende confusa l'azione solo in pochi casi; anche la velocità dell'elicottero è resa bene se si riesce a non fare caso alla scattosità.

Purtroppo si tratta sempre di un Laser Game, con la scarsa interattività tipica di questo giochi: la vostra libertà è limitata alle scelte che vi vengono indicate dal computer.

Thunder Storm è uno dei primi giochi a sfruttare le pienamente le potenzialità del CD

Eccoci pochi secondi prima di uno fra i più spettacolari passaggi di tutto il gioco.

Eccoci in Italia tra le rovine di Pompei sembra tutto tranquillo!

Se pensate che tra poco dovrò passare sotto quell'arco di roccia... beh, avete proprio ragione.

Eccoci in volo verso Miss Liberty, vediamo di non farle male!

per memorizzare tonnellate di immagini digitalizzate, ma un complimento anche per le animazioni: non sono il massimo della fluidità ma bisogna considerare che si tratta di una mole di lavoro notevole per la macchina.
Graficamente non è molto attraente, ma vi consiglio vivamente di darci un'occhiata: è un gioco che può valere l'acquisto di un M-CD soprattutto per gli appassionati del genere.

Gabriele Pasquali

Facciamo uno spezzatino di cigni?

Bingo! E un'altra base è andata.

Vi piace il pericolo? E allora infilatevi in questo canyon. E' un po' come guidare con Max o Alex quando hanno fretta.

Bisogna dire che il computer poteva anche risparmiarsi il suggerimento stavolta.

MEGA-CD	
GRAFICA + Digitalizzazioni ottime - Scroll un po' scattoso	93
SONORO + Ottime musiche tratte dal coin-op	90
GIOCABILITA' + Discretamente longevo - Mosse limitate	78
WOLFTEAM	82

SUPER Hunchback

65

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

No, non si tratta dell'ennesima conversione da vecchio gioco per C64. Però in fondo un po' ci assomiglia...

Del resto come non potrebbe, essendo un gioco a piattaforme come l'antico Hunchback per il fido Commodore? Ora andiamo però a iniziare la recensione...
Come mai nessun eroe è gobbo (e non menzionatemi l'amico gobbo di Nippur di Lagash, è solamente l'eccezione che conferma la regola)? Anzi, tutti i cari superqui e superlì sono fustoni o fustine con muscoli da body building e faccioni da fotomodelli/e. Beh, ora non più: il biondo eroe del gioco è proprio un gobbetto che unisce questo piccolo difetto all'altrimenti possente fisico e alla faccia da simpaticone (anche se non da modello). Il vostro compito è quello di fargli superare un percorso irto di ostacoli quali tronchi rotolanti, buche con il fondo irto di aculei, baratri vari, alberi insormontabili, ecc. ecc.
Tutto lineare e scontato come in ogni platform. E questo sembra essere uno dei due problemi del gioco: troppo scontato. L'unica altra pecca è rappresentata dalla velocità dello scroll che talvolta diventa veramente troppo alta, e riduce gli occhi a due gelatine inutilizzabili. A parte queste due pecche (che se vi piacciono i platform e siete abituati a guardare lo schermo del Boy per ore e ore non dovrebbero spaventarvi) il gioco è realizzato abbastanza bene. Grafica curata, con lo sprite del personaggio principale divertente e massiccio; sonoro nella norma, giocabilità decente, penalizzata però dallo scroll "ammazzavista" di cui ho parlato prima.
Simpatico ma poco attraente, peccato.

Alex

Attaccatevi alla catena ed avrete una sorpresa.

Ma chi è Tarzan!?

Saltate per prendere i bonus e attenti a non scivolare quando atterrate.

GAME BOY	
GRAFICA + carina - scroll orribile	63
SONORO - né alti + né bassi	64
GIOCABILITA' + decente - penalizzata dalla grafica	66
IMAGINEER/OCEAN	65

73

WIZARDS & WARRIORS III™

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Bene bene! A chi piacciono i giochi di ruolo, i cavalieri, i ladri, i maghi e via discorrendo?

Oh, in questo giochino per il vostro amato NES troverete tutto ciò di cui avete bisogno: una storia, un personaggio, un cattivo e, di conseguenza, uno scopo.

LA STORIA

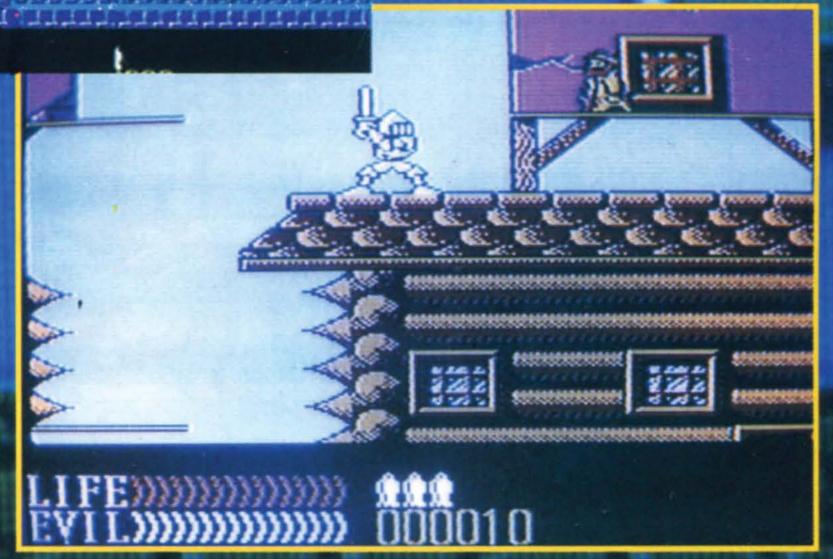
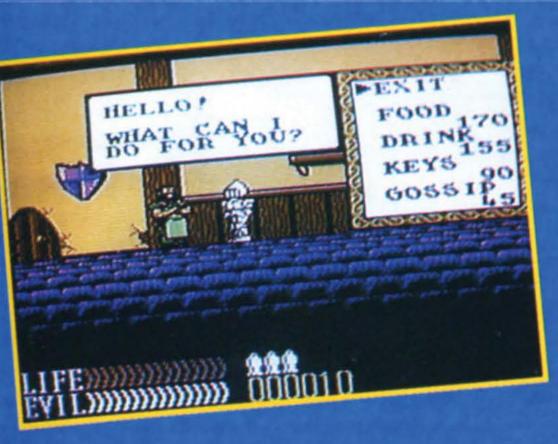
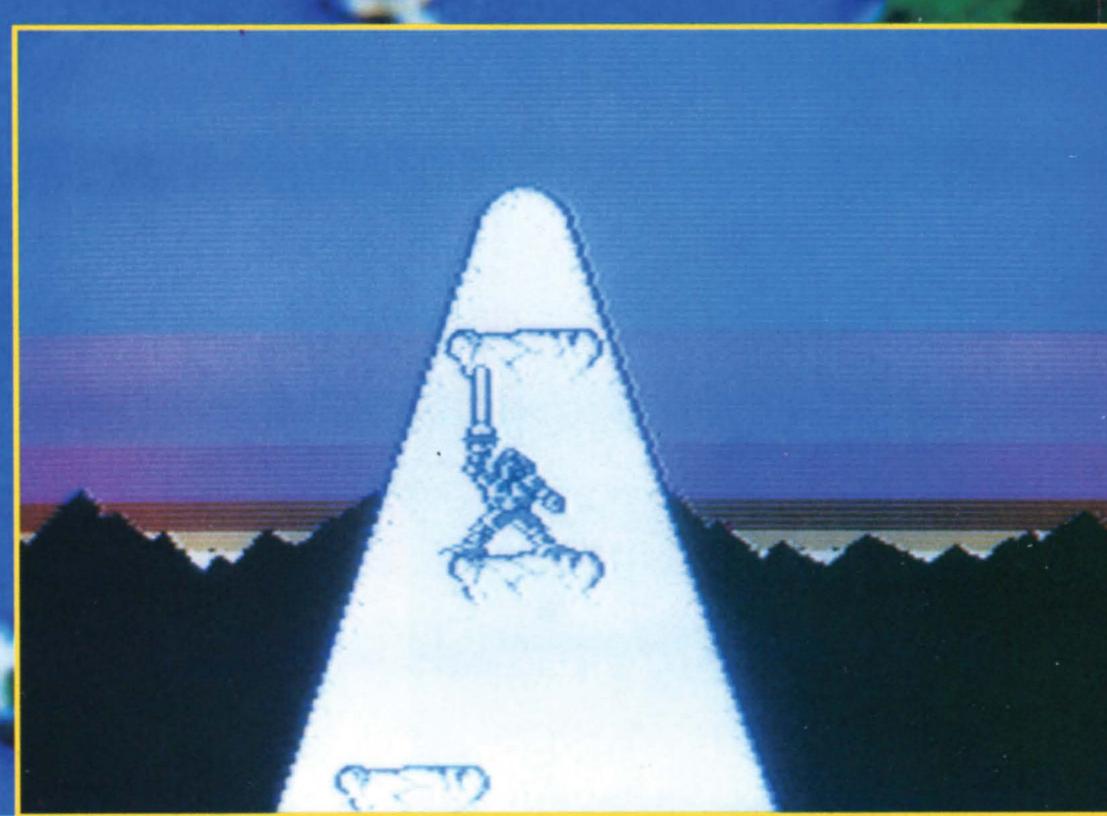
Questa è la terza puntata della serie Wizards & Warriors, quindi il vostro personaggio ha un passato: avete sconfitto il malvagio Makil, ma il suo spirito demoniaco non è morto e, dopo avervi sconfitto e privato dell'armatura magica, è fuggito verso la città di Piedup, ove si è stabilito, rubando il trono a re James.

IL PERSONAGGIO

Che dire se non che siete un cavaliere senza macchia e senza paura? Che siete anche senza memoria, perché il

Avanti miei prodi! Lo so che non c'è nessuno, ma con una posa così...

Balzellon balzelloni dovrete esplorare in su e in giù la città di Piedup.

Dammi da bere, oste!

buon vecchio caro mago malefico ve l'ha rubata. Vi ricordate il vostro nome - Kuros - e che dovete combattere il male. Sembra abbastanza, no? Durante la vostra avventura avanzerete nelle conoscenze e nelle abilità di guerriero, ladro e mago, attraversando la città e i dungeon sotto di essa sino a giungere al castello, ove vi scontrerete con il cattivo finale.

La gloria di Kuros dopo l'ultima vittoria... e prima della sconfitta che lo porterà a questa avventura.

Forza, salta che si mangia!

IL CATTIVO

Al solito. Mago potentissimo, l'avete già sconfitto un paio di volte - l'ultima delle quali usando una spada magica, l'Ironsword - ma è come un certo caffè: più lo mandi giù...

LO SCOPO

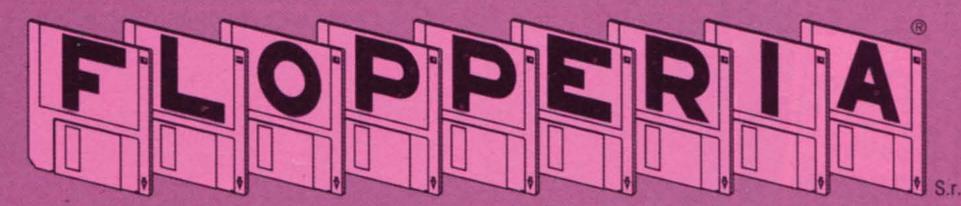
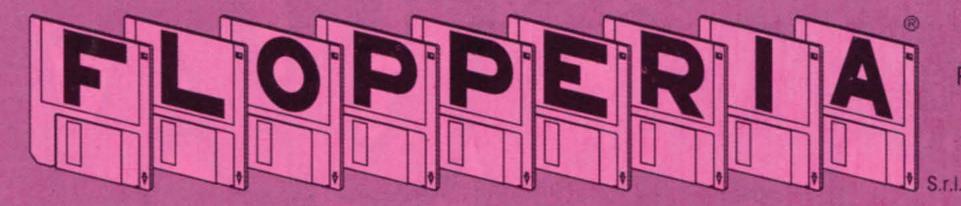
Fare di tutto, tenendo bene a mente LA STORIA, per sconfiggere IL CATTIVO usando IL PERSONAGGIO.

La realizzazione tecnica è abbastanza curata, con una grafica decente (lo sprite di Kuros è veramente carino, gli altri un po' meno) e colorata e un sonoro abbastanza nella media per il NES, che non vuol dire certo esaltante. La giocabilità è piuttosto buona, superata la prima impressione da "ah, il solito platform" e scoperte ed esplorate le prime locazioni. Come avventura è molto carina... E allora andiamo, no? Tirate un D6 per vedere quanto male ci facciamo...

Alex

NES	
GRAFICA + sprite carino + colorata	71
SONORO + musichette discrete	68
GIOCABILITA' + carino all'inizio + e poi avvincente	75
ACCLAIM	73

FLOPPERIA 1

Viale Monte Nero, 15
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05
MM3 Medaglie D'Oro

FLOPPERIA 2

P.zza S. Maria Beltrade, 1
(angolo Via Torino)
20123 Milano
Tel. (02) 72.00.18.10
MM1-MM3 Duomo

Negozi aperti al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30. Vendita anche per corrispondenza.

SUPEROFFERTE AMIGA FLOPPERIA

COMPUTER COMMODORE

Amiga 600	**530.000**
Amiga 600 con hard disk 30 MB	**890.000**
Amiga 2000	**999.000**
Amiga 2000 con HD Supra 120 MB SCSI	**1.890.000**
Amiga 3000 25 MHz con HD 50 MB	**2.990.000**
Amiga 3000 25 MHz con HD 100 MB	**3.390.000**

I computer dispongono di 2MB Chip più 4MB Fast.

Amiga 3000 Tower 25 MHz con HD 100 MB	**3.890.000**
Amiga 3000 Tower 25 MHz con HD 200 MB	**4.890.000**

I computer dispongono di 2MB Chip più 4MB Fast.

Commodore CDTV Computer System	**1.199.000**

In omaggio l'Enciclopedia Groelier.

FANTASTICO!

Microbotics VXL-30 Accelerator 25 MHz per A-500/2000

Lire 599.000

Coprocessore matematico 68882 25 MHz per VXL

Lire 299.000

VXL Memory Board con 2 MB Ram Burst

Lire 560.000

Velocizzatore per Amiga 500/2000 comprendente: CPU Motorola 68030-EC, zoccolo per coprocessore matematico 68882, possibilità di espansione di memoria da 2 MB organizzata a 32 bit (espandibile a 8 MB) compatibile con il modo Burst del 68030 per ottenere 0 wait states anche alla più alta frequenza di clock, switch per selezione 68000/68030 sia software che hardware.

Centinaia di programmi originali disponibili!
Richiedi il catalogo

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

ACCESSORI

SupraModem 2400zi • Scheda per A-2000 o A-3000	**230.000**
SupraModem 2400 • Esterno	**190.000**

Modem 300/1200/2400 Baud per tutti i computer con seriale RS-232.

SupraFaxModem Plus	**320.000**
SupraFaxModem Plus con software fax per Windows	**380.000**
SupraFaxModem Plus con software fax per Amiga	**410.000**
SupraFaxModem Plus con software fax per Mac	**410.000**

Modem esterno 300/1200/2400 Baud per tutti i computer con seriale RS-232. Supporta correzione d'errore MNP-2-10 e V42; compressione dati MNP-5 e V42bis per trasmissioni fino a 9600 Baud (se collegato ad un altro modem V42bis). Trasmissione e ricezione fax standard G3, V27ter e V29 a 2400/4800/9600 Baud.

SupraFaxModem V32bis	**730.000**
SupraFaxModem V32bis + software fax per Windows	**790.000**
SupraFaxModem V32bis + software fax per Amiga	**840.000**
SupraFaxModem V32bis + software fax per Mac	**840.000**

Modem esterno 300/1200/2400/4800/9600/12000/14400 Baud per tutti i computer con seriale RS-232. Supporta correzione d'errore standard MNP-2-3-4-10 e V42; compressione dati MNP-5 e V42bis per trasmissioni fino ad un massimo di 57600 Baud (se collegato ad un altro modem V42bis). Trasmissione e ricezione fax standard G3, V17, V27ter e V29 a 2400/4800/9600/14400 Baud.

Supra 500XP con HD 40 MB SCSI	**870.000**
Supra 500XP con HD 120 MB SCSI	**1.210.000**
Supra 500XP con HD 210 MB SCSI	**1.690.000**
Supra WordSync con HD SCSI 52 MB	**780.000**
Supra WordSync con HD SCSI 120 MB	**980.000**
Supra WordSync con HD SCSI 210 MB	**1.420.000**

Le velocissime hard card per Amiga 2000 con HD SCSI e WordSync per altissime prestazioni • Autobooting • Montaggio semplicissimo.

A-570 lettore CD-ROM per Amiga 500	**699.000**
SupraRam 500-RX con 1 MB Ram per A-500	**295.000**
Video Streamer	**140.000**

Consente di effettuare il backup dell'hard disk Amiga su VCR.

Kit per 2 MB Chip Ram su A-500/2000	**550.000**

Include il New Fatter Agnus 8372-B.

Amiga ColorBurst	**999.000**

Unità a video da 16 milioni di colori - 24/48 bitplane. Si collega alla porta monitor di qualsiasi Amiga, connettore passante. Comprende 1,5 MB RAM, processore custom VLSI a 28MHz per il controllo real-time dei 24 bitplane, sprites virtuali a 24 bit, 16.777.216 colori per pixel. Compatibile con qualsiasi Genlock od Encoder esterno. Comprende un fantastico programma di disegno a 24 bitplane in tempo reale. Permette un dual-playfield a 48 bitplane (24 bit per lo schermo e 24 per l'overlay).

OpalVision per A 2000/3000 16,8 milioni di colori	**2.250.000**

AQUATIC GAMES

80

GIOCATORI	4
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Ricordate James Pond, il pesce rosso reso famoso dalla Millennium/Electronic Arts grazie alle sue peripezie nei panni di agente segreto? Beh, meglio per voi, e meglio per la Electronic Arts!

Non saper cosa scrivere nell'introduzione delle recensioni è sempre stato un grande problema, e potete capirne l'entità da quella che ho scritto io - sono cose che capitano. Comunque, quello che ho scritto ha un suo perché: innanzitutto, occupare spazio ("più ce n'è, meglio è" come dice il bambino al gelataio), e poi perché Aquatic Games vede come protagonista nientepopodimenoche James Pond. Chi l'avrebbe mai detto?
Aquatic Games, come si potrebbe dedurre dal titolo, è una specie di compilation di prove simil-sportive ispirate vagamente al mondo marino (ma anche paolo, giulio o francesco): queste prove (che in gergo si chiamano eventi) sono otto, alle quali prendono parte alternatamente il succitato James Pond, Ceecelia la foca, F-fortesque Frog la rana, Freddie Starfish e lo squalo Mark.
Ma andiamo a esaminarle una per una...

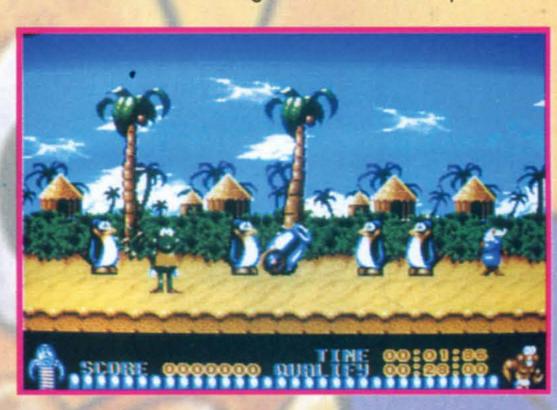
Un bel tiro da tre per la nostra stellina!

100 METRE SPLASH

Ok, avete presente i 100 metri piani normali? Scordateveli: in questa gara, tra voi e il traguardo ci sono cento umidissimi metri di un corso d'acqua qualsiasi - e voi ci dovete correre sopra. Avete capito benissimo, sopra (più o meno come un certo palestinese che...). Inoltre, lo dovrete fare parecchio in fretta, visto che insieme a voi correrà F-fortesque Frog. Dimenticavo, per acquistare velocità dovrete premere velocemente & alternatamente A e B.

La gara di corsa sull'acqua. Amen.

KIPPER WATCHING

Qui impersonate la foca Ceecelia, che ha un piccolo problema: le sue amichette foche (e non cominciamo con i giochi di parole) stanno facendo un pisolino sotto il sole e non devono assolutamente essere disturbate. Purtroppo però arrivano pallonate da tutte le parti, e in qualità di neo eletta difendi-amiche, Ceecelia deve deviarle tutte a

Opps! Sono caduto ancora...

colpi di nasate. Se vengono svegliate anche solo due foche, tutte le altre scapperanno facendovi terminare la prova. Per saltare, premete B, per correre A per saltare e correre insieme premete C.

HOP, SKIP AND JUMP

E' il turno di F-fortesque Frog: questa prova è più o meno una specie di salto in lungo, solo da compiere con la corda. Per permettere a F di superare la prova, dovete correre per prendere la rincorsa premendo velocemente A e B, dopodiché dovete premere C alla linea del salto e di nuovo all'apparire dell'indicatore dei gradi per selezionare l'inclinazione del salto - 45 gradi è l'angolo ottimale.

THE BOUNCY CASTLE

In questa prova, comandate James Pond impegnato a saltellare su alcune spugne eseguendo complesse evoluzioni in aria: per qualificarsi alla prova necessaria è necessario compiere sei volte le sei figure possibili, per un totale di trentasei (minimo) evoluzioni in un ristretto lasso di tempo. Occhio a non spiaccicarvi per terra!

FEEDING TIME

Ecco a voi Freddie Starfish e i suoi amici! In questa prova, impersonate la succitata stella marina che deve dare da mangiare ai suoi amici pesci evitando che questi per la troppa fame si sporgano eccessivamente dall'acqua permettendo ad alcuni pescatori di raccattarli al volo. Per sganciare le cibarie è sufficiente premere C, occhio però che queste sono contate e di tanto in tanto dovrete rifornirvi dai contenitori posti ai lati dello schermo - cosa che vi farà perdere un bel po' di tempo...

SHELL SHOOTING

James Pond in questa prova deve, nell'ordine: saltare in testa ad alcuni animaletti arancioni scagliandoli in aria, raccoglierli al volo con una specie di ciotola e lanciarli contro alcuni palloncini - il tutto evitando gli animaletti che tornano a terra o che vi sfrecciano tra le caviglie.

TOUR DE GRASS

L'unica apparizione dello squalo Mark è questa: dovete guidarlo sul suo monociclo nel minor tempo possibile (il mio record è 27:26! - ma ho barato...) attraverso un percorso discretamente accidentato evitando nel con-

Cosa direbbe il protagonista dei vari "Lo squalo" vedendo suo cugino correre su un monociclo?

E' consigliabile non evitare le spugne poste sul terreno. Altrimenti ci si può fare del male.

In caso vi dimentichiate di partire sarete gentilmente aiutati da uno dei giudici.

tempo alcuni granchi (da saltare premendo C).

LEAP FROG

La prova più stupida: correte premendo A e B e saltate gli ostacoli con C - avete presente i 110 metri? Che altro è rimasto da dire? Si può giocare in quattro, i record non vengono salvati sulla cartuccia (abbastanza grave per un gioco del genere), ci sono prove bonus se si riescono a fare abbastanza punti... ma il gioco com'è? Colorato, divertente, discretamente insulso e costoso - i joypad vanno cambiati ogni tre-quattro partite... Scherzi a parte, alcune prove sono davvero difficili e mettono a dura prova la resistenza del giocatore & del comando. E non sono nemmeno tanto innovative...

Marco Auletta

MEGADRIVE	
GRAFICA + Varia e colorata	92
SONORO + Niente di eccezionale	79
GIOCABILITA' + Numerosi eventi... - Poco appetibili	78
ELECTRONIC ARTS	80

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI PREZZI MIGLIORI

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con syncro expert	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 59.000
Espansione 512k con clock	L. 69.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 330.000
Espansione 1Mb per plus	L. 105.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.450.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA
Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilita'.

L. 340.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

NOVITA'

VIDEO STREAMER PER AMIGA
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock K090 e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.

L. 299.000

GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus e' un utilissimo apparecchio per l'elaborazione video delle immagini, che Vi permetterà di realizzarle con una grafica sensazionale.

L. 490.000

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 580.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 849.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

DISCHETTI BULK 5 1/4 DD

10 Pz. L. 700 cad.
50 Pz. L. 600 cad.
100 Pz. L. 500 cad.

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

AMIGA 500 PLUS APPETIZER

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 640.000

AMIGA 500 PLUS CON COMPILATION DI 50 GIOCHI ORIGINALI

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 670.000

KIT CD TV CON TASTIERA-DRIVE-MOUSE ED ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.290.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L 1.440.000

NOVITA' AMIGA 600

Nuova versione di amiga con controller per Hard disk e CD già incorporato espandibile con memory card, NUOVO DESIGN prestazioni superiori. L. 530.000

Con Hard Disk L. 890.000

SUPEROFFERTA PC 286/20

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.150.000

SUPEROFFERTA PC 386/sx/25

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.500.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 350.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 13.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPEROFFERTA

SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD 2 JOYPAD ALIMENTATORE+SCART

A SOLE
L. 389.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

WORL

87

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	9+2 bonus
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Ehilà! La prima cartucciona a 82 mega! Urca! E guarda un po'! Proprio un beat'em up alla Street Fighter II!

E qui tutti i possessori del Super Famicom tremeranno, e quelli del Neo Geo cominceranno a fregarsi le mani... Alt! Nessuno si faccia delle illusioni: quest'ultimo gigagioco della Alpha Denshi (di cui ricordiamo i fantastici Crossed Sword e Trash Rally) non riesce a uguagliare l'indiscutibile onnipossenza del successone firmato Capcom, e ciò a causa di una minore varietà di tecniche utilizzabili e di un minor numero di combattenti disponibili (sei sicuro di saper contare, PM? Gli avversari sono di meno, ma i combattenti sono otto in tutti e due i giochi. NdAlex). Premessa questa doverosa precisazione, vediamo un po' di esaminare con la lente di ingrandimento questo World Heroes (che tra l'altro copia spudoratamente Street Fighter II- the World Warrior - anche nel titolo).

Grafica più che soddisfacente, anche se peggiore di quella di Fatal Fury, che vantava un maggior numero di colori e degli sprite leggermente più grandi; sonoro non malvagio e abbastanza orecchiabile (ma quello del Pao Pao Café in Fatal Fury non lo batte nessuno), e infine giocabilità sostenuta da una parte dalla spettacolarità delle mosse e dall'ineguagliabile velocità delle animazioni, dall'altra esaltata dalla presenza di un lottatore che non potrà non entusiasmarvi ed elettrizzarvi all'ennesima potenza: il Dragone, un ibrido perfettamente riuscito tra il leggendario Bruce Lee e il mitico Hokuto No Ken.

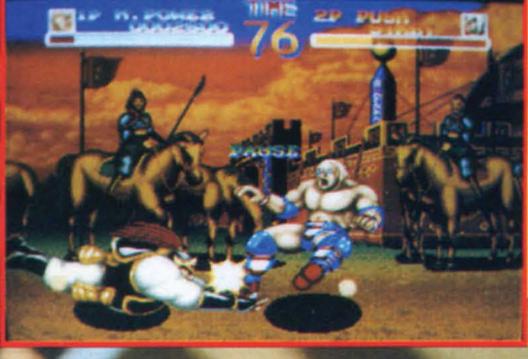
I partecipanti a questo torneo di lotta mondiale sono otto e potrete scegliere chi impersonare tra tutti questi, per sfidare i rimanenti e infine un incredibilmente muscoloso alieno mutaforma, fratello del cattivissimo T-1000 di Terminator II e, come lui, in grado di poter assumere infinite sembianze organiche.

Tra gli otto contendenti selezionabili annoveriamo, oltre al già citato Dragone, i due bulletti del gioco (rispettive controparti di Ryu e Ken) Hanzo e Fuuma, che

Vediamo un po' se riuscite a capire quale dei due è Dragon...

Un mago che piroetta in maniera impeccabile mostrando due muscolosissime gambozze e atterrando una graziosa guerriera.

I due ninja più cattivi di tutta la scuola se le danno di santa ragione.

Un barbaro in tuffo sul più famoso rappresentante del wrestling americano...

HEROES

sono due agguerritissimi e massicci (forse anche un po' troppo) ninja di Iga, poi il cyborg Broken (riuscitissimo incrocio tra Dhalsim e Vega), il

Resta di stucco... E' un barbatrucco!

Wrestler Muscle Power, il quale altri non è che lo stranoto Hulk Hogan (che qui sostituisce egregiamente la sua controparte russa Zangief); infine vi sono la bella quanto letale Janne (la cugina francese di Chun Li), il barbaro Karn (padre di Blanka) e il mago Rasputin, l'unico personaggio originale del gioco.

Purtroppo i pulsanti del joystick utilizzati sono solo tre, e da qui emerge evidentemente la minore complessità strategica rispetto a Street Fighter II e l'impostazione del carnet di mosse identica a quella di Fatal Fury (persino con la medesima funzione dei tasti: col terzo, per esempio, eseguirete la solita presa e successiva proiezione del nemico). La mossa che eseguirete (con le braccia o con le gambe che sia) non sarà determinata dalla pressione del corrispondente pulsante in concomitanza con uno specifico movimento del joystick, ma piuttosto dalla distanza del vostro lottatore dal suo avversario e ciò, assieme alla presenza di sole due mosse segrete per ogni combattente (Hanzo e Fuuma inclusi) rende nel complesso World Heroes un po' troppo semplicistico nell'azione di gioco.

In definitiva l'ultimo pargolo di mamma Alpha è sì un buon gioco, ma troppo poco originale poiché esageratamente clonato da Street Fighter II, rispetto al quale non apporta alcuna miglioria, non riuscendo neppure a uguagliarlo.

World Heroes è però al momento l'unica cartuccia per Neo Geo inquadrata sulla scia dell'ineguagliabile fatica Capcomiana, e vale la pena di dargli un'occhiata, se non altro per la presenza dell'incredibile Dragone, che so di avervi ormai decantato fino alla nausea, ma che, vi assicuro, rappresenta il lottatore dei sogni di ogni videogiocatore di beat'em up (me incluso).

Aspettiamo quindi con impazienza l'uscita dell'annunciato

Hai voglia a pigliare a cazzotti l'aria...

beat'em up da ben 102 mega (!!!) della Snk (e chi meglio di lei, ricordando Fatal Fury, può sfidare SFII?), e intanto magari consoliamoci con World Heroes, che, tra le altre cose, risulta ai primi posti di una recente classifica sui coin-op più gettonati del momento nel mondo.

Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Alt! Fermo lì! Favorisca i documenti...

NEO GEO	
GRAFICA + ben definita ed animata	90
SONORO + orecchiabili motivetti	88
GIOCABILITÀ + ottima per l'interazione e la velocità d'azione	92
ALPHA DENSHI	87

B.C.S.

BASIC COMPUTER SYSTEM

VIA MONTEGANI,11
20141 MILANO

TEL.(02) 8464960 r.a.
FAX (02) 89502102

£.240.000 £.170.000

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

COD	TITOLO	PREZZO
T33013	C2	L. 99.000
G4048	ALIENSTORM	L. 77.000
T45033	ALISIA	L. 86.000
10086	ALTERED BEAST	L. 54.000
T32053	ARCUS ODYSSEY	L. 102.000
G4039	ARROW FLASH	L. 40.000
T28043	BAD O MAN	L. 115.000
G4050	BAR KNUCLE	L. 83.000
T15043	BATMAN	L. 109.000
G4040	BATTLE GOLFER	L. 42.000
T23013	BATTLE MANIA	L. 46.000
T49053	BEAST WARRIORS	L. 109.000
G4059	BLOCK OUT	L. 45.000
G4046	BONANZA BROS	L. 70.000
T14023	BURNING FORCE	L. 54.000
T11068	CADASH	L. 115.000
G4042	CASTLE OF ILLUSION	L. 78.000
702501	CENTURION	L. 94.000
BG4027	CYBERBALL	L. 54.000
G4024	CRACK DOWN	L. 43.000
T22013	CURSE	L. 54.000
T64013	DAHNA	L. 120.000
G4013	DAIMAKAIMURA	L. 82.000
T14033	DANGEROUS SEED	L. 62.000
T11083	DARIUS II	L. 69.000
703401	DARK CASTLE	L. 102.000
G4033	DARWIN 4081	L. 40.000
712201	DESERT STRIKE	L. 125.000
G4038	DYNAMITE DUKE	L. 58.000
T32043	DINO LAND	L. 104.000
G4044	DICK TRACY	L. 58.000
G4032	DJ BOY	L. 54.000
T74023	DOUBLE DRAGON II	L. 120.000
187SMX	EA ICE HOCKEY	L. 96.000
T18043	ELEMENTAR MASTER	L. 83.000
T32063	EL VIENTO	L. 125.000
G4029	E-SWAT	L. 62.000
T71013	F 1 CIRCUS	L. 90.000
705601	FAERY TALE ADVENTURE	L. 91.000
G4061	FANTASIA	L. 78.000
T43023	FASTEST 1	L. 104.000
709201	FATAL REWIND	L. 90.000
T11123	FIRE MUSTANG	L. 70.000
T49013	GAIARES	L. 70.000
G4036	GAIN GROUND	L. 43.000
T25093	GYNOUG	L. 61.000
G4062	GOLDEN AXE II	L. 88.000
T32023	GRANADA	L. 42.000
T27013	HEAVY UNIT	L. 77.000
T25073	HELL FIRE	L. 43.000
T18023	HERZOG ZWEI	L. 54.000
T25053	HUNTER YOKO	L. 67.000
G4034	HURRICANE	L. 86.000

COD	TITOLO	PREZZO
T28023	INSECTOR X	L. 74.000
G4047	JEWEL MASTER	L. 53.000
G4045	JOE MONTANA FOOTBALL	L. 86.000
G6064	JUJU	L. 86.000
T22023	JUNCTION	L. 83.000
T28013	KAGEKI	L. 62.000
610104	KID CHAMELION	L. 109.000
T49043	KU-U-GA	L. 115.000
T25013	LEYNOS	L. 40.000
G4041	MAGICAL HAT	L. 54.000
T14093	MAREL LAND	L. 77.000
T14113	MEGATRAX	L. 74.000
T13043	MIDNIGHT RESISTANCE	L. 102.000
SEGA0	OLYMPIC GOLD	L. 83.000
T14013	PHELIOS	L. 40.000
T48033	PIT FIGHTER	L. 126.000
G4054	PAPERINO	L. 64.000
T22043	RAIDEN TRADE	L. 78.000
T11043	RASTAN SAGA II	L. 67.000
G5508	RENT A HERO	L. 70.000
T48023	ROAD BLASTER	L. 86.000
146330	ROAD RUSH	L. 109.000
T11153	RUNARK	L. 91.000
G4043	SHADOW DANCER	L. 59.000
T49123	SLIME WORLD	L. 115.000
G4049	SONIC	L. 78.000
T42023	SPACE BATTLE GOMOLA	L. 118.000
T28033	STEEL EMPIRE	L. 115.000
T49113	STORMLORD	L. 90.000
G4037	STRIDER	L. 86.000
T29023	SUPER AIR WOLF	L. 83.000
T15023	SUPER FANTASY ZONE	L. 109.000
G4021	SUPER REAL BASKET	L. 83.000
G4019	SUPER SHINOBI	L. 72.000
T24033	SUPER TIGER HELI	L. 67.000
G4003	SUPER THUNDER BLADE	L. 69.000
G4056	SWORD OF SODAN	L. 42.000
T24053	TASK FORCE HARRIER	L. 99.000
G4020	TATSUJIN	L. 54.000
T18013	THUNDER FORCE II	L. 109.000
G4066	TOE JAM & EARL	L. 106.000
G4053	TURBO OUT RUN	L. 102.000
T74013	UNDEADLINE	L. 83.000
T49023	VARIS III	L. 70.000
T20043	VERYTEX	L. 83.000
T11103	VOLFIED	L. 62.000
T40023	ZERO WINGS	L. 102.000
G4023	ZOOM	L. 54.000
T58013	WADOVA FOREST	L. 75.000
T33023	WANI WANI WORLD	L. 67.000
G4051	WAR WOLF II	L. 99.000
G4031	WHIP RUSH	L. 40.000
G4025	WONDER BOY III	L. 61.000
G4009	WORLD CUP SOCCER	L. 77.000
T41013	XDR	L. 46.000

2461	688 ATTAC SUB M.D.	95000	30
2462	ABRAMS BATTLE TANK M.D.	85000	30
2435	ALEX KIDD IN THE ENCHANTED	75000	30
2456	ALIEN STORM M.D.	75000	30
2539	ALISIA DRAGOON M.D.	110000	30
2523	BUCK ROGERS M.D.	125000	30
2514	CALIFORNIA GAMES M.D.	100000	30
2483	DECAP ATTACK M.D.	85000	30
2455	DICK TRACY M.D.	80000	30
2498	DONALD D. QUACKSHOT M.D.	100000	30
2559	DOUBLE DRAGON M.D.	115000	30
2441	DYNAMITE DUKE M.D.	75000	30
2541	GALAXI FORCE II M.D.	110000	30
2437	GHOSTBUSTERS M.D.	75000	30
3516	GIOCHI SEGA MEGA DRIVE ALEX	80000	30
2511	GOLDEN AXE II M.D.	100000	30
2439	GOLDEN AXE M.D.	90000	30
2526	HARD DRIVING M.D.	110000	30
2524	JAMES POND II/ROBOCOD M.D.	110000	30
2515	JOE MONTANA FOOTBOOL II M.D.	100000	30
2543	JORDAN VS BIRD M.D.	100000	30
2517	MARBLE MADNESS M.D.	100000	30
2458	MERCS M.D.	85000	30
265	MIKE DITKA M.D. CTO	90000	30
2516	M.L. HOCKEY M.D.	100000	30
2459	OUT RUN M.D.	100000	30
2529	PAPERBOY M.D.	120000	30
2521	PGA GOLF M.D.	110000	30
2528	PIT FIGHTER M.D.	120000	30
2519	POPULOUS M.D.	110000	30
2436	RAMBO III M.D	85000	3
2442	SHADOW DANCER THE SECRET OF SH.	75000	30
2522	SHADOWS OF THE BEAST M.D.	120000	30
2525	SONIC THE HEDGEHOG M.D.	85000	30
2460	SPIDER-MAN M.D.	90000	30
2444	SUPER HANG ON M.D.	75000	30
2440	SUPER MONACO GP M.D.	75000	30
2560	SUPER OFF ROAD M.D.	115000	30
2443	SUPERREAL BASKETBALL M.D.	75000	30
2531	THE FAERY TALE ADV. M.D.	110000	30
2540	TURBO OUT RUN M.D.	90000	30
264	TURRICAN CTO M.D.	100000	30
2499	WONDER BOY IN MONSTERLAND M.D.	125000	30
2464	WRESTLE WAR M.D.	75000	30

I PREZZI SONO IVA INCLUSA
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI
PERSONAL IBM COMPATIBILI E FAX

BUONO D'ORDINE PER RICEVERE GRATIS IL CATALOGO ILLUSTRATO

cons.mania

NOME E COGNOME

INDIRIZZO

CITTA, CAP E PROVINCIA

PREFISSO E N. TELEFONICO

TIPO COMPUTER

ORARIO 9,30-12,30 15,30-19,00 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

"Prima gli unici ...... Ora i Primi in assoluto per quanto riguarda le novità !

Micromania

Via XXV Aprile , 80 - Besozzo - 21023 - Varese
Tel : 0332 - 970189 **Fax** : 0332 - 970462

Computer Land

Via Trieste , 6 - Cassano Magnago - 21012 - Varese
Tel / Fax : 0331 - 204074 **Tel** : 0331 - 281343

Novità Super Famicom
Mese di Ottobre 1992

Sonic Blastman	ACT	Lire: 132.000
Acrobat Mission	SHT	Lire: 139.000
Gun Force	SHT	Lire: 130.000
Super F1 Circus Limit.	RAC	Lire: 145.000
Axelay	SHT	Lire: 145.000
Volleyball Twin	SPT	Lire: 140.000
Waiarae (Golf)	SPT	Lire: 152.000
Sky Misson (Wings 2)	SIM	Lire: 130.000
Double Dragon	ACT	Lire: 139.000
Robocop 3	ACT	Lire: 129.000
Cosmo Gang	ACT	Lire: 130.000
Super Reniaball		Lire: 129.000

Altri Titoli Super-Nes
Per i prezzi telefonare

Race Driving	RAC
Star Wars	ACT
Soul Blader	RPG
Rampart	RPG
Out of this World	ACT
Spiderman X-men	ACT

Stock Market Ottobre
Telefonare

Novità per
Amiga -MS Dos
C-64
Telefonare al n. 0331-204074

Novità Game Gear
Mese di Ottobre 1992

Batman Returns	ACT	Lire: 57.000
In the Wake of Vampire	ACT	Lire: 67.000
Phantasy Star	RPG	Lire: 65.000
Chuck Rock	ACT	Lire: 57.000
Marble Madness	TBG	Telefonare
Smash TV	ACT	Telefonare

Stock Market Settembre
Telefonare

Novità

Magic Converter Super Famicom / S.Nes / SuperNintendo	Lire: 59.000
Joystick Apollo	Lire: 140.000
CPS Fighter (Capcom)	Lire: 160.000
Solar Boy * GameBoy	Lire: 99.000
Battery Pack * Game Gear	Lire: 80.000
ASCI Stick Super 5 * SFC	Lire: 53.000

Novità Megadrive
Mese di Ottobre 1992

Burai	MCD	RPG	Lire: 120.000
King Salmon		SIM	Lire: 99.000
Land Stolker 16Mb		RPG	Lire: 129.000
Metal Fangs		RAC	Lire: 99.000
Dark Wizard	MCD	RPG	Lire: 99.000
Denin Aleste	MCD	SHT	Lire: 115.000
Wonder Dog	MCD	ACT	Lire: 115.000
After Burner III		SHT	Lire: 120.000
After Burner III	MCD	SHT	Lire: 120.000
Rise of Dragon	MCD	ADV	Lire: 99.000
Chelnobu		ACT	Lire: 115.000
Thunder Storm	MCD	SHT	Lire: 115.000
Chiki Chiki Boys		ACT	Lire: 99.000
Super HQ		RAC	Lire: 99.000
Crying		SHT	Lire: 99.000
Ninja Gaiden		ACT	Lire: 89.000
Patlabor		ADV	Lire: 119.000
Black Hole	MCD	ACT	Lire: 115.000
Pro-Baseball	MCD	SPT	Lire: 99.000
Junker's High		RAC	Telefonare

Titoli in Stock Market * MD
Mese di Ottobre

Telefonare

Novità GameBoy

Super Mario 2	ACT	Lire: 59.000
Battle Dodgeball	SPT	Lire: 65.000
Spiderman 2	ACT	Lire: 69.000
Double Dragon 3	ACT	Lire: 69.000
WWF Wrestlemania 2	SPT	Lire: 69.000
Tom & Jerry	ACT	Lire: 69.000
Simpson 2	ACT	Lire: 69.000
Dig Dug	ACT	Lire: 69.000

Si accettano pagamenti con carta di Credito anche per corrispondenza

VISA

Carta Si
Visa
Master Card
Euro Card

La più vasta scelta di Giochi per il PC - Engine Nec

IL PC ENGINE CON I SUOI 256 COLORI SU SCHERMO

SOLO TITOLI ORIGINALI DA GIAPPONE & AMERICA

Assistenza Tecnica
Modifiche Console
in standard
R.G.B

Megadrive
PC-Engine
Neo - Geo
Game Gear
Game Boy
PC-Engine DUO
Super CD-Rom II
PC-Engine LT
Mega CD
Wonder Mega

Novità PC-Engine NEC
Mese di Ottobre 1992

Yamara	CD	ADV	Lire: 105.000
Ran ma 1/2 (DATO)	SCD	ACT	Lire: 110.000
The Pro-Baseball	SCD	SPT	Lire: 105.000
God Panic	SCD	SHT	Lire: 110.000
Power Sports		SPT	Lire: 100.000
Snatcher	SCD	ADV	Lire: 120.000
Kaidan 00	SCD	SHT	Lire: 110.000
Star Mobile	CD	TBG	Lire: 105.000
ShapeShifter	SCD	ACT	Lire: 115.000
Loom	SCD	VTR	Lire: 120.000
Record of Lodoss War	SCD	RPG	Lire: 110.000
Galaxy Fraulein	SCD	ADV	Lire: 105.000
Camera Boy		ACT	Lire: 110.000
Dragon Knight II	SCD	RPG	Lire: 115.000
Dungeon Master	SCD	RPG	Lire: 120.000

Titoli in Stock Market * PC-Engine

Telefonare per lo stock market di Ottobre

Finalmente il sogno si avverra !!!

Con la nuovissima **Console** della **Computer Land** anche **Tu** avrai la possibilità di giocare con i videogames più affascinanti della **Sala Giochi** direttamente a **Casa Tua** !!!!

© Computer Land *HI TECH GAMES CONSOLE*

BLACK RAGE

Molti l'hanno copiata, altrettanti ci proveranno.....
.... Ma la nostra configurazione é imbattibile :

Dimensioni cm. 30 X 25 X 6
Fusibile Facilmente estraibile senza aprire la console.
Joystick a sei pulsanti. Dimensioni cm. 25 X 20 X 6
Cavo Connessione Schede m. 1,30
Compatibilità con tutte le schede da Sala Giochi.
Console e schede a prezzi incredibili !!!!

Prodotto da Computer Land

Novità Neo - Geo
Mese di Ottobre 1992

View Point	Telefonare
Sengoku Densho II	Telefonare
World Hero	Telefonare
Art of Fighting	Telefonare

Tutte le nostre Console sono già predisposte per essere usate con attacco Standard SCART RGB. Al momento dell'acquisto è possibile richiedere altri cavi per altri monitor **RGB** che non usano il sistema **SCART**,ma altri connettori.

Japanese & American Import

Visto l'andamento del Mercato Valutare i nostri prezzi possono variare

Vendita per corrispondenza su Rete Nazionali ed Estera - Assistenza Tecnica
Presso le nostre Sedi si possono provare i Giochi prima dell'acquisto

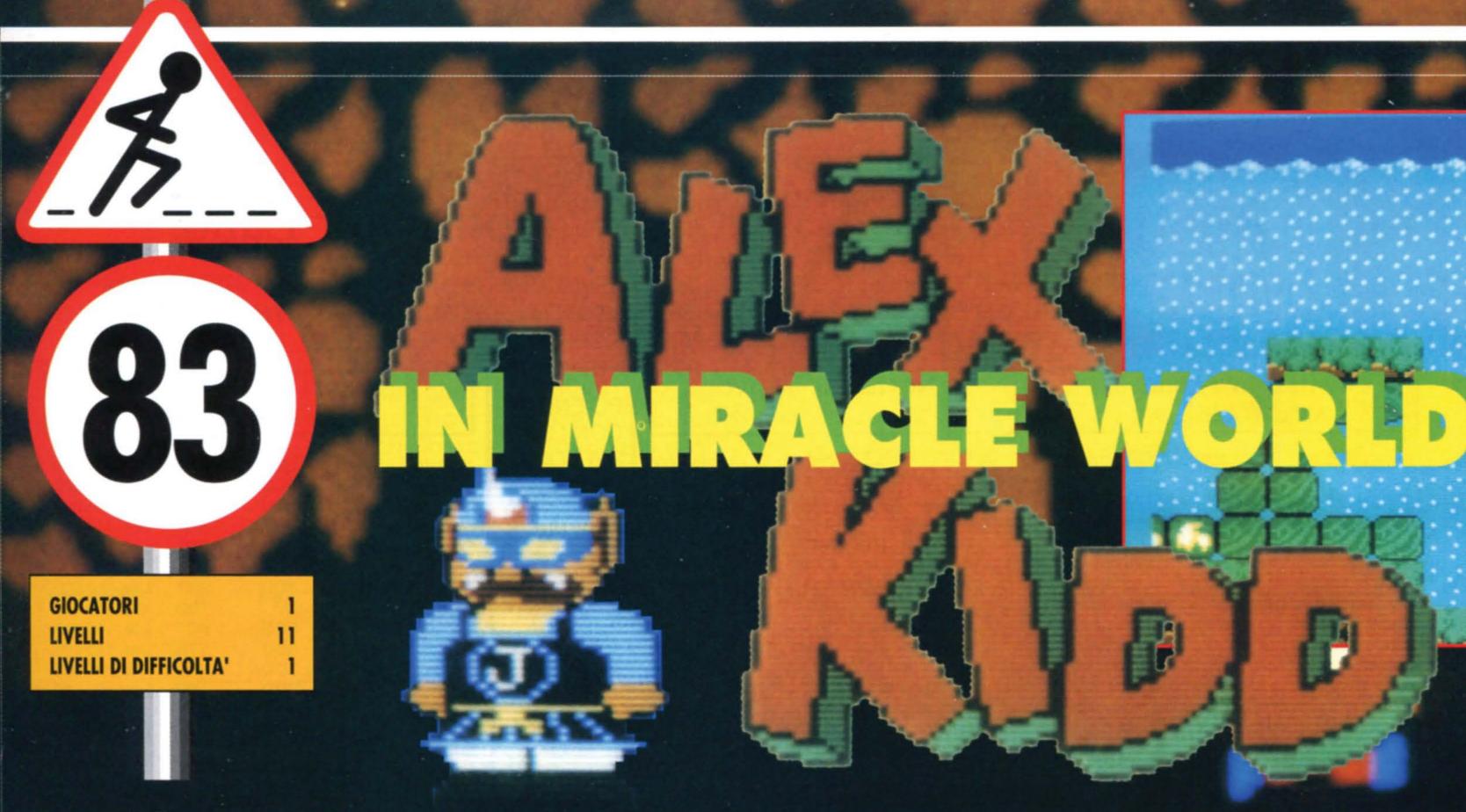
Black Rage !!!

Visto l'andamento del Mercato Valutare i nostri prezzi possono variare

 Distribuito da Computer Land & Micromania

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

83

GIOCATORI	1
LIVELLI	11
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Recensirlo o non recensirlo? Boh? Si tratta di un gioco del 1986 per Master System che giocai appena mi comprai il Sega 8Bit, comunque ancora oggi molto carino.

Il motivo per cui ho tirato fuori questo vecchio titolo è il fatto che da un po' di mesi a questa parte mi viene richiesto spesso per telefono; è come se il pubblico di acquirenti "Sega" si fosse svegliato solo ora riscoprendo giochi ormai "antichi" ma nonostante ciò non privi di fascino!
Il nostro caro e simpatico personaggio non è altro che un bambino il quale, dopo aver vissuto per nove anni sul monte Eterno esercitandosi in una segreta arte marziale, decide di scendere dalla montagna per tornare al suo paese natale, ma sulla via del ritorno incontra un vecchio morente il quale gli chiede di salvare il suo regno da un potente tiranno.

Prima di morire il poveretto lascia in mano ad Alex una mappa di questo regno il cui nome è "Il mondo dei Miracoli" e dove ora comincerete la vostra prima impresa.
I mondi da attraversare sono molto vasti e vari, popolati da ogni sorta di essere vivente e comandati da tre Leader che dovrete affrontare in più riprese durante il gioco; questi capoccioni sono esperti giocatori di Morra Cinese e per spodestarli dovrete vincerli proprio nella loro specialità.
Potrete contare su diversi negozi sparsi per il regno in cui vengono venduti oggetti molto interessanti: di ognuno di questi oggetti bisogna conoscere bene le caratteristiche (mi riferisco in particolare alla tavoletta di pietra con le incisioni che deve essere codificata) per poterli usare nel modo giusto

Che sia il caso di prendere quel blocco con il teschietto?

Oooh, ma che tentancolone che hai! E' per abbracciarti meglio...

E, mentre mangiate avidamente una polpetta di riso, studiate pure la mappa dell'intero gioco.

Mi sembra proprio il caso di dire attenti al cane!

e al momento giusto e arrivare quindi in fondo al gioco.
Ogni livello (o quasi) nasconde, nella migliore tradizione platform, alcuni segreti tipo stanze nascoste od oggetti strani, raggiungibili o disponibili (rispettivamente) solo in seguito all'esecuzione di alcune mosse.
Tutte cose che vi divertirete a scoprire durante le lunghe ore di divertimento che vi aspettano con il piccolo Alex.

Gabriele Pasquali

Ballonzolando per lo schermo sui palloncini?

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Molto piccola ma colorata e dettagliata.	80
SONORO - Carino ma ripetitivo.	69
GIOCABILITA' + Molto avvincente e longevo.	85
SEGA	83

Questa volta non vi trastullo con inutili turpiloqui. Ecovi l'indirizzo a cui dovete scrivere, aggiungendo ovviamente L. 10.000 per le spese di battitura: CONSOLE MANIA - XENIA EDIZIONI - Rubrica CONSOLIAMOCI - casella postale 853 - 20101 MILANO. Stop.

Dave

Vendo **Nintendo** + 4 giochi (Super Mario Bros, Robocop, Digger T.Rock, Airwolf) + 2 joypad a L. 300.000. Vendo inoltre i seguenti giochi a L. 50.000 caduno: Pin Bot, Castelvania, Top Gun, Bubble Bobble, Adventure Island II, Duck Tales, Ikari Warriors, Lolo, Black Manta. Per informazioni telefonare dalle ore 19.00 alle 20.00 allo 0377/87165.

Scambio la cartuccia Golden Axe II per **MD** con Castle of Illusion, Shining in The Darkness o Test Drive 2. Per informazioni rivolgersi a: Michele de Sario - Viale Aldo Moro 2 - 70010 Capurso (BA) - tel 080/6953552.

Vendo **Master System Plus** con 13 cartucce. Chi è interessato telefoni allo 02/9465003 e chieda di Gigi.

Vendo **NES** + pistola Zapper + 2 joypad con 8 giochi (Mega Man, Ghostbuster 2, Super Mario Bros, Duck Hunt, Metal Gear, Blade of Steel, Trojan, Kid Icarus e Gumshoe), il tutto in ottime condizioni, compresi i libretti di istruzioni, un anno di vita, il tutto a L. 500.000. Rivolgersi allo 039/492911 o allo 039/2496805 ore pasti, e chiedere di Daniele Giusti.

Vendo **MS2** (con garanzia che scade a dicembre) con alimentatore, cavo RF, 1 Control Pad, 1 Control Stick, tutto con imballi originali, 4 giochi + 1 già in memoria a L. 440.000, oppure senza giochi a L. 186.000. Chiedere di Umberto allo 0546/91240 dalle 20:00 alle 21:30.

Vendo **NES** + 2 pad, pistola Zapper a L. 160.000, più 10 cartucce tra cui SMB, Duck Hunt, Metal Gear, Kid Icarus, Black Manta, Zelda, Shadow Warrior, Soccer, Tecmo World Wrestking, Gauntlet 2 a L. 45.000 l'una. Per informazioni chiedere allo 0386/41398 di Nicola.

Vendo cartucce per **Sega Mega Drive**, parecchi titoli a disposizione. Telefonare a Roberto allo 02/4984425 o ad Anna allo 02/89122876 delle 19:30 alle 21. L'annucio è valido solo per la zona di Milano.

Vendo, solo in blocco, sette cartucce per il **NES**: Super Mario 3, Bionic Commando, Star Wars, Duck Tales, Goal!, Simon's Quest, Volleyball a L. 350.000 compreso raccoglitore da 10 cartucce. Massima serietà. Luca allo 015/511791 ore pasti.

Scambio le mie cartucce **Super Mario** (IV? NdD) e WWF Wrestlemania con Contra Spirits, Final Fantasy, Zelda. Vendo inoltre Mega Drive giapponese, un mese di vita, + 5 cartucce: Ghouls'n Ghosts, Darius II, James Pond, Mickey Mouse, Super Shinobi, il tutto a L. 280.000. Telefonare allo 0575/354595 e chiedere di Giovanni.

Causa servizio militare vendo a prezzo stracciato (nuova) console **Black Power** completa con diversi Coin-op: Street Fighter, Rastan ecc. Vendo anche Duo e cartucce per MD e SF. Domenico allo 085/9462020.

Vendo per **Game Gear** il gioco Sonic (mai utilizzato) a L. 50.000 trattabili. Francesco Caldarola, Tel 0575/21421.

Vendo **Nintendo Super Nes** con 2 giochi, 1 mese di vita, a L. 370.000 (valore effettivo L. 520.000. Vendo anche separatamente. Vendo inoltre Nintendo Nes con 23 giochi, Buone condizioni, valore L. 2.000.000 circa, svendo a L. 500.000, non separatamente. Sono anche interessato allo scambio di cartucce americane per Super Nes. Annuncio sempre valido. Telefonare allo 0584/359439.

Occasione!!! Causa mancanza tempo ludico, vendo console portatile **Sega Game Gear** (usato pochissimo) con alimentatore e batterie + le seguenti cartucce: Sonic Shinobi, Ninja Gaiden e Out Run il tutto a L. 350.000 trattabili. Cerco inoltre materiale di ogni genere sui cartoni animati ed in particolare sui Cavalieri Dello Zodiaco. Telefonare allo 0771/461627 (ore pasti) e chiedere di Danilo.

Vendo per **Super Famicom** le cartucce Super Ghouls'n Ghosts (L. 80.000) e Street Fighter 2 (al miglior offerente). Sono disposto anche a cambiarle con altri giochi per il SF. L'annuncio è valido esclusivamente nella provincia di Trapani. Telefonare allo 0923/954004 e chiedere di Marco.

Scambio i seguenti giochi per **Sega Mega Drive**: Altered Beast, Rambo 3, Super Thunder Blade, Mystic Defender con Truxton, Gynoug, Mercs, Super Monaco GP. L'annuncio è valido solo nella zona di Ancona. Chiedere di Maurizio Micucci allo 071/9161132 (ore pasti).

Vendo **Mega Drive** italiano, 2 mesi di vita (quindi ancora in garanzia) con cavi, 2 joypad, 5 cartucce (Alex Kidd, Sonic, Phantasy Star III, Wonderboy III e Kid Chamelon) più convertitori MS/MD e Euro/Japan alla modica cifra di L. 769.000 trattabili. A chiunque sia interessato all'acquisto, regalo, compreso nel prezzo, la cartuccia di Bubble Bobble per il MS (da usare con il converter). Telefonare a Gianfranco allo 06/9207894 (ore pasti).

Vendo **Sega Master System** 2 + 2 joypad e 4 giochi (uno di questi era già incluso) in ottime condizioni a L.200.000. Telefonare allo 081/8525462 (ore serali) e chiedere di Rosario.

Attenzione, vendo **Mega Drive** in ottime condizioni, ancora con imballo, completo di tutti gli accessori (cavi collegamento, joypad, cavo antenna, deviatore, trasformatore), compatibile con cartucce Americane e Giapponesi (traduce il testo in Inglese) (solo nei giochi predisposti, e cioè non molti, NdD) + Sonic, Mickey Mouse, Altered Beast. Tutto questo ad un prezzo eccezionale, solo L. 300.000. Telefonare (ore pasti) allo 0861/412559 e chiedere di Danilo.

Vendo/scambio giochi per **Super Famicom** e **Super Nes**. Annuncio sempre valido. Vendo anche le seguenti riviste: K(i)appa (dal n.13 in poi), Console Mania (Aargh! NdD), C+VG e Game Power. Simone, tel 0522/964527 (ore pasti).

CONTROL YO

Eccomi qua! Dal mese scorso mi sono impadronito con la forza (ho dovuto colpire ripetutamente l'urfida testaccia del Paolone con il megapad del mio fido NEO GEO) di questa rubrica, ovvero di CYC, perciò temo che mi dovrete sorbire anche qui. Ah, una particolare raccomandazione: dal momento che molti lettori si sono lamentati dei trucchi perché non funzionano, chiunque scrive in questo spazio è pregato di farlo SERIAMENTE. CHIARO?

Dave

GAME BOY BUSTERS

IL TRUCCO PIU' UTILE DELL'UNIVERSO

Carlo La Duca ci comunica che tenendo il pad in giù e premendo contemporaneamente lo start nello schermo dei titoli i blocchi cadranno meno velocemente (sì, ma per quale gioco???? Beh, questa volta ti sei salvato, dal momento che questo cheat funziona anche con il golf! NdD)

AEROSTAR

Per distruggere il boss del primo livello in due secondi fate così: selezionate il tipo di sparo "vulcan" e mettetevi tra le corna del Boss. Tenete quindi premuto il pulsante di fuoco.

TETRIS

Se volete accellerare ulteriormente il ritmo del gioco provate un po' a premere giù e Start contemporaneamente... Un grazie col cuore in mano a... Marco De Bon.

MASTER SYSTEM BUSTERS

WORLD GAMES

Gigi (e il cognome? NdD) ci comunica come restare sul toro (ovviamente nella sezione del rodeo) fino allo scadere del tempo. Seguite punto per punto le istruzioni: 1) Selezionare un toro (mi sembra ovvio, NdD) 2)premere il tasto di avviamento (ma va?) 3) tenere schiacciata la diagonale bassa a destra del control pad e non cadrete mai. (Mentre ho dei dubbi che vi possano interessare i primi due punti penso che questo vi tornerà molto utile. NdD)

ALTERED BEAST

Sempre il caro Gigi (quello senza il cognome di prima, NdD) ha trovato degli utili trucchetti anche per questo ormai vetusto gioco della Sega: per cominciare con 5 quadretti di energia anziché 3, premete all'inizio del gioco la diagonale alta a sinistra e il secondo bottone. Per continuare 4 volte, invece, premete dopo il primo continue la diagonale bassa a sinistra e schiacciate tutti e due i bottoni del control pad. Alla fine del secondo continue schiacciate la diagonale bassa a destra e sempre i due bottoni. Quindi, quando termina la partita, premete la diagonale alta a destra e i fatidici due bottoni. Lo avete fatto? Bravi, vi siete puppati 4 continue.

DRAGON CRYSTAL

L'uomo di Abbiategrasso ci informa che se ci si rifugia in un posto sicuro e si continua a pigiare il bottone 2, l'indice di PW sale in modo molto vertiginoso...

WONDERBOY 3

Paolo D'Antonio ha scoperto che, al secondo schermo del drago, prima di cadere nel buco vede una pallina di fuoco. Se riuscirete a saltarla vi troverete in un'altra locazione dove dovete cercare una cassa. Dentro c'è una vita.

SONIC

Ecco dove si trovano le gemme del caos: Green Hill al secondo muro, Bridge al primo, Jungle sempre al primo, Labyrinth al secondo, Scrap Brain di nuovo al secondo, Sky Base al secondo. Questa volta le nostre orazioni di ringraziamento vanno spedite a: Massimiliano e Matteo Rossini e Alessio Bacchiocchi. Grazie! (Sigh, come sono commosso! NdD)

GABRIELE BUSTERS

No, no, non si tratta di trucchi per eliminare il caro Gab di redazione, ma piuttosto di trucchi forniti da lui. Divertitevi... Alex

THUNDER FORCE IV

Per accedere allo schema in cui selezionare il livello di difficoltà, numero di vite, etc. premete A+B+C e Start contemporaneamente durante la presentazione del gioco.

HELP LINE PER PHANTASY STAR: l'inizio.

In queste brevi righe mi rivolgo a Renato e Enrico, i quali hanno scritto per chiedere aiuti su Phantasy Star dal momento che pur essendo già a livelli altissimi di esperienza con Alis sono ancora all'inizio del gioco.
Dopo aver letto la vostra lettera mi sorge il dubbio che Phantasy Star sia il primo RPG che giocate (lo è stato anche per me) viste le difficoltà che avete incontrato.
Come avrete letto nella recensione, in un RPG, per poter progredire nell'avventura, dovete stare molto attenti a tutte le informazioni che vi vengono fornite (tramite dialoghi, piante, ecc.) e, dopo averle raccolte, usarle con un po' d'intuizione (e di fortuna, NdAlex).
In questo caso, come forse avrete notato, l'unica cosa sospetta all'inizio di Ph.Star è la tenacia di quel negoziante a Shion (città portuale) che vende i Segreti (The Secret); ora, per poterli acquistare, dovrete entrare due o tre volte di seguito al negozio, facendo di tutto per seccare il negoziante. Quest'ultimo, una volta raggiunto il limite della propria pazienza, vi sgancerà un "pass", che altri non è che il segreto di cui eravate in cerca.
Questo pass vi permetterà di accedere alla Gothic Forest, altrimenti inaccessibile (o all'aeroporto centrale? Non ricordo troppo bene, sorry), dandovi modo per procedere un po' di più nel gioco.
Una volta fatto tutto questo vi diranno che nel dungeon verde sotto la città da cui comincia il gioco si trova la Dungeon Key.
Il primo personaggio da trovare è sul secondo pianeta Motavia e si tratta di Myau il quale ha una pozione che servirà a far rivivere... va beh, adesso continuate voi.

ALISIA DRAGOON

Questo bellissimo Platform game ha in servo per voi uno speciale trucco che vi permetterà di fare diverse cose carine.
Quando scompare il logo Sega tenete premuto il tasto A sino a quando non sarà scomparso anche il nome "Game Art"; appena avvenuto ciò fate di seguito lo stesso con il tasto B fino a che non sarà scomparsa anche la scritta successiva, ovvero " Gainax" e fate lo stesso con C per la scritta "Music Composed...".
Appena dal simbolo del drago fuoriescono le stelline premete start e se il trucco lo avete svolto correttamente sentirete un effetto sonoro che vi indicherà il successo.
A questo punto una volta cominciata la partita fate come segue per accedere di livello:
- per accedere agli altri stage basta che voi premiate C e A (o B) sul joypad in porta 2 e arriverete tranquilli in fondo al gioco.
- ripristino energia Alisia: premere A del joy 2, poi tenere la direzione in su del joy 1 e premere contemporaneamente B del joy 2.
-Aumento livello PX dei seguaci di Alisia: selezionate quello che volete e per ognuno fate il lavoro seguente: premere A del joy 2 e tenere la direzione destra del joy 1 contemporaneamente a B sul joy 2 (ogni volta che si ripete aumenta una barra di energia!).

-Aumento livello di PX di Alisia: premete A sul Joy 2 e tenete la sinistra sul joy 1 premendo il solito tasto B sul joy 2.
E non venite a dirmi che non funziona: l'ho provato di persona! (ndG)

GAME GEAR BUSTERS

GG ALESTE

Premete 1, 2 e Start per accedere al soundtest.

DONALD DUCK

Chiunque abbia problemi con questa fantastica cartuccia della Sega non si perda per nessun motivo al mondo quanto c'è scritto qui sotto:

NIPOTINO VERDE:

per evitare il ragno dovete colpirlo, andare sulla sinistra dello schermo, inchinarvi e quindi scappare via a destra.. In questa fase il martello è molto più utile del disco! Quando ci si avvicina alle marmotte, è necessario saltare quando viene soffiata l'aria, altrimenti il vostro peso ve lo impedirà. Giungerete quindi in un luogo dove dal terreno sbucano cose strane, beh, l'unica cosa da fare è superare quelle "protuberanze" con un salto prima che le urfide creature vi svolazzino addosso. Giunti all'orso, martellatelo o dischettatelo a più non posso e, quando si muove verso di voi, saltategli in testa.

NIPOTINO ROSSO:

Quando vi serve un'arma diversa da quella che possedete o avete bisogno di una vita in più (quindi direi sempre, NdD) mettetevi a sinistra della pietra e uccidete ad uno ad uno i nemici che da essa usciranno, farete così una bella scorta di vite ed armi varie. Per superare i blocchi azzurri che vi vengono incontro l'unico consiglio è quello di stare molto attenti e non avvicinarsi troppo, in questo modo potrete inchinarvi o saltare più agevolmente. Quando gli uccellacci lasciano cadere gli oggetti, colpiteli, potrebbe trattarsi di qualche bonus... Arrivati alla statua di fine livello, aspettate che lanci il primo masso, saltatelo e andate a posizionarvi sotto di essa, e lanciate in alto i dischi (o usate il martello, ma sono meglio i dischi).

NIPOTINO AZZURRO:

nel primo tratto tentate di non finire in acqua e sparate, usando i dischi, ai serpentelli e ai pesci che svolazzano fuori , una volta in acqua non nuotate mai troppo veloce, potrete così capire in tempo se i pesci carnivori nuotano sul fondo o in superficie. Il leone di fine livello va ucciso come avete fatto con l'orso nella fase del nipotino verde.
POLO SUD: quando gli animaletti vi gettano addosso la neve dall'alto, cercate di oltrepassarli e dischettate gli animali che scivolano, quando dovete saltare da una piattaforma all'altra, uccidete prima i pesci, e poi, quando la neve non scende, saltate. Superata questa schermata vi troverete al chiuso, e questo vi faciliterà di gran lunga le cose. Sparate subito ai pupazzi che costruiscono le barricate. Per sconfiggere il mostro di fine livello posizionatevi sotto di lui e continuate a sparare.

PIRAMIDI:

fate attenzione alle bare delle mummie e state attenti a quest'ultime (solitamente sbucano fuori ogni 3 sarcofaghi). Per sconfiggere il serpentone finale evitate innanzitutto le note lanciate dall'incantatore e salite sulla testa del rettile. Quindi iniziate a martellare come forsennati.

FUOCO O ISOLE TROPICALI:

all'inizio, se correte abbastanza velocemente, potete evitare la seconda eruzione del vulcano ed entrare nella porta. Se possedete i dischi uccidete i pipistrelli infuocati, altrimenti evitateli. Quando giungete nella caverna correte più forte che potete, eviterete così i massi.

CASA DI AMALIA:

Saltate sopra alle forchette, fate così anche con le figure che si creano negli specchi, quando siete sopra una pedana saltate invece il meno possibile, o rischierete di infilzarvi nelle punte. Infine, per distruggere Amalia infilatevi tra un lampo e l'altro buttandovi da un lato per evitare le bombe. Questo per quanto riguarda la difesa. Per attaccare al stregaccia dovete invece beccare la sua fatidica sfera di cristallo. Ringraziamo tutti in coro Alessandro Di Rella per i consigli...

MEGADRIVE BUSTERS

ALTERED BEAST

Nella schermata dei titoli, quando appare il logo del titolo, premete diagonale bassa a sinistra e contemporaneamente A, B, C. Ora potrete selezionare in cosa trasformarvi in ognuno dei cinque livelli di gioco. Parola di Luca Peritore.

SHADOW DANCER

Per scegliere uno stage dove sia possibile allenarsi premete A, B, C e Start contemporaneamente. Grazie a Marco De Bon...

TRUXTON

Per distruggere i nemici più grossi in un batter d'occhio fate qualche pausa mentre tirate una bomba. Sempre lui (Marco De Bon)...

ALTERED BEAST (Ancora? NdAlex)

Per sentire il soundtest Marco De Bon ci consiglia di pigiare A, C, Start e diagonale in alto a destra.

ROBOCOD

Entrate nella prima porta, arrivate fino al primo serpente e prendete i bonus in quest'ordine: dolce, martello, mappamondo, frutto e rubinetto. Avete così ottenuto l'invulnerabilità! Un grazie di cuore a Gabriele (non Pasquali, NdD).

SUPER FAMICOM BUSTERS

F-ZERO

Per usare i trampolini al meglio (chi è che aveva detto che erano inutili?) dovete premere in basso mentre siete in volo e anche mentre state atterrando. Adesso potete: usare qualsiasi veicolo in White Land 2 perché fate salti più lunghi e potete tagliare. Red Canyon 2: avete presente dopo tutta la serie di trampolini? Dopo averli saltati dovete andare a destra dove è pieno di microbombe... Invece no! Se andate dritti cercate il trampolino sulla sinistra, saltatelo, premete in basso, cadete sulla mega freccia, premete la diagonale basso destra e avrete sorpassato gli avversari e guadagnato qualche secondo! Si può tagliare anche a Port Town 1 & 2 ma qui perderete un po' di tempo.
Utilizzate il turbo esclusivamente in punti "strategici". Per esempio potete usarli: A Mute City 1,2 e 3 dopo il trampolino tagliando in diagonale dov'è grigio. Fate molta attenzione a queste zone: quelle a strisce vi rallentano solo un po', mentre quelle tutte grigie un casino.
La macchina migliore è, secondo me, la Blue Falcon perché ha dei valori medi in tutto. Un consiglio: nelle curve a U non è obbligatorio frenare. A Mute City per esempio arrivate a tutta velocità, affrontate la curva stando al centro (per non andare sul grigio), inclinatevi e sterzate contemporaneamente, all'uscita continuate soltanto a inclinarvi. Le curve normali fatele invece premendo dolcemente il tasto per curvare: in questo modo non perderete velocità. Marco Bovolato resterai sempre nel nostro ricordo.

COIN OP BUSTERS

Qui in redazione abbiamo scoperto un trucco davvero strepitoso, che vi consente di continuare a giocare all'infinito (o quasi). Eccovi l'occorrente: 1) un milione in contanti 2) una sala giochi 3) un coin-op per giocare. Procedete come segue: fatevi cambiare il milione in gettoni, quindi iniziate a giocare spensieratamente. Ora tutto quello che dovete fare è inserire un nuovo gettone prima che il countdown raggiunga lo zero. Facile e pratico, parola di Dave.

Anche per questo mese la mia fatica è terminata, non me ne vogliano i Famicomiani, ma questo mese non mi è arrivato un granché da pubblicare (ho dovuto tagliare un sacco di trucchi di SF2, direi il gioco più gabolato del mese, in quanto gli argomenti erano già stati trattati precedentemente nella recensione fatta da Piermarco.

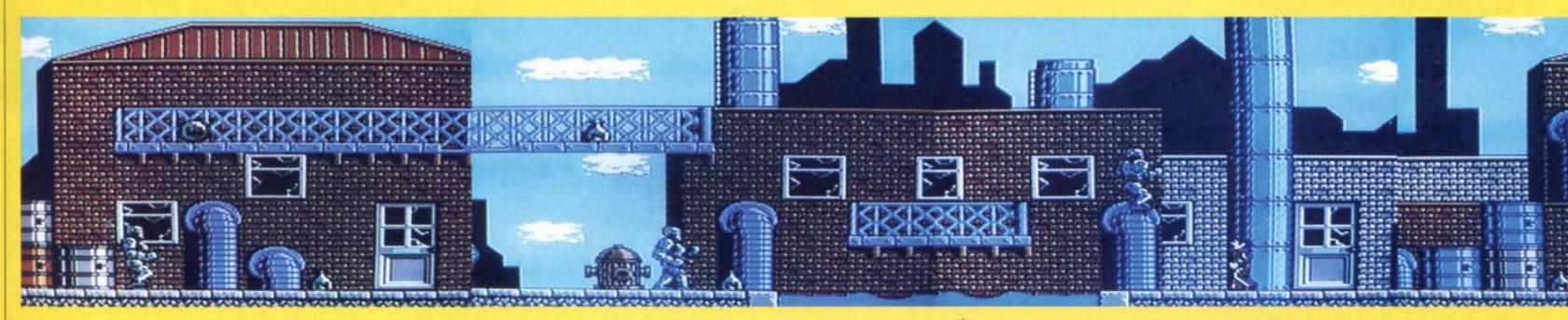
CONTROL YO

TUTTO QUELLO CHE AVRESTE VOLUTO SAPERE E NON AVETE MAI AV

ROBO

Ocean

Avete mai notato che pur sbattendosi un sacco saltando di qua e di là non si riesce a distruggere che un infima percentuale della Nuke e si è costretti ad affrontare il tiro a segno non sempre con esiti positivi? Eppure, al massimo se ne lasciano dietro due o tre contenitori! Inoltre, questi non sono assolutamente piazzati in maniera simpatica, e spes-

Qui conviene salire, visto che comunque potete pigliare una sola Nuke - perlomeno prendete il bonus.

Qui incrociate il primo criminale,non sparategli!

Ma come si prende la Nuke in basso?

Saltate sui bidoni e passate in alto

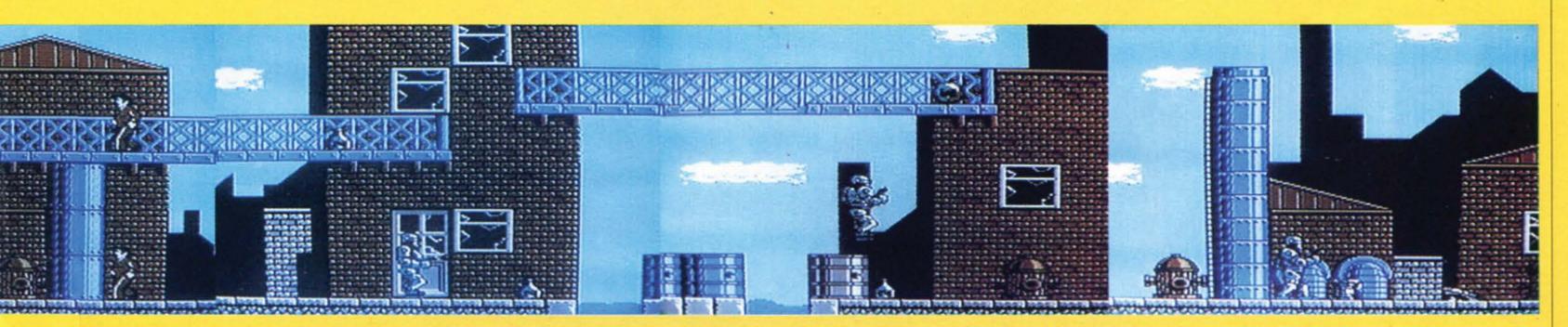
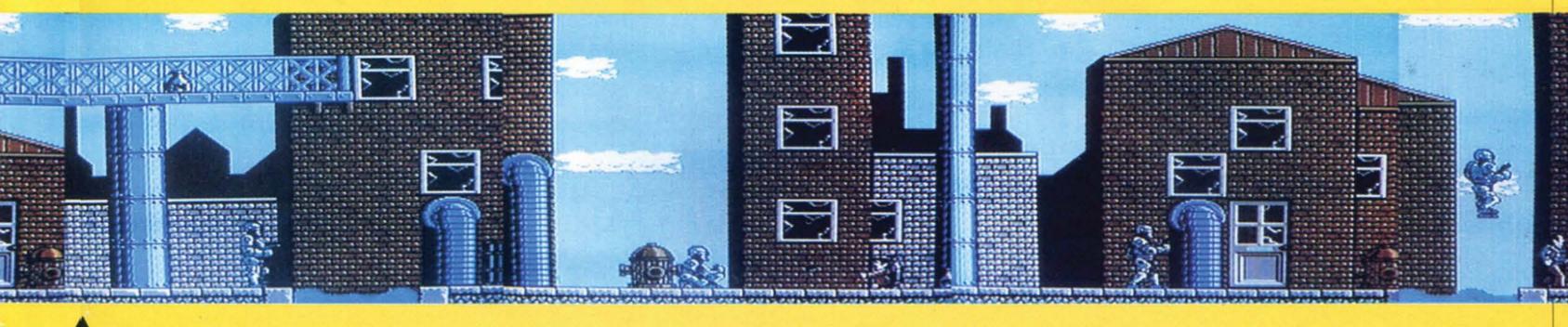
Lasciatevi cadere in questo modo...

LIVELLO SEGRETO

UR CONSOLE

UTO IL CORAGGIO DI CHIEDERE RIGUARDO AL PRIMO LIVELLO DI...

NES

so e volentieri si sbaglia "bivio" passando dalla parte sbagliata, perdendo per di più i vari criminali che scappano indisturbati. Beh, tanto per darvi una mano, ecco a voi la mappa-fotografica (realizzata in maniera abbastanza artigianale) del primo livello, insieme al livello segreto!

Passate sopra saltando sui bidoni: guadagnerete una Nuke in più rispetto a quelle che pigliereste passando sotto, e incontrerete un criminale da arrestare.

Vedete quel tubo? Chinatevi alla base e entrerete nel livello segreto!

Non tentate di passare sotto - perdereste quasi sicuramente una vita.

BOVAS'HARDCAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

ERRATA CORRIGE

Perdono! Non lo faremo mai più! Anzi, ora che ci stiamo pensando, di cosa dovremmo scusarci? Del fatto che sul mese scorso mancava l'introduzione? E a noi cosa importa? Vivete voi forse per leggere le nostre introduzioni? Non avete proprio nessun altro scopo nella vita? Ragazzi miei, siete proprio ridotti male: peggio di Alex. Comunque, visto che le nostre piccole presentazioni vi piacciono tanto, abbiamo deciso di renderle utili dando qualche direttiva qua e là. Tanto per cominciare, inviterei tutti i possessori di Nintendo a comprare anche Zzap!, da questo mese in poi. Così non vi lamenterete più dell'esiguo spazio su CM (dovreste anche vedere che titoli abbiamo in serbo per voi!!). Inoltre vorremmo anche ringraziare tutti coloro che sono venuti a trovarci al SIM, dalla bellissima Romina ai cinque disgraziati che ci avevano criticati tanti numeri addietro (sono pure venuti a trovarci per picchiarci di persona, ma ci siamo repentinamente defilati). E naturalmente un caloroso grazie e una pacca sulle spalle a tutti....

Noi Bovas

MAGISTER DOCET

Spett. Le redazione di Consolemania, rispondo alla lettera di Alberto Campion apparsa sul nr. 11 di CM. Premetto che il Sig. Campion è uno tra i miei migliori amici e di conseguenza avrei potuto esternare le mie considerazioni direttamente a lui, ma così facendo, avrei tenuto all'oscuro tutti i lettori di codesta rivista su un tema che potrà avere risvolti più che interessanti e spunti per argomentazioni future. Considerando inoltre più divertente rispondergli attraverso voi, ho deciso (con il Vs. Placet) di utilizzarvi come canale intermediario.

Il Sig. Campion, dopo una breve premessa, esordisce con la sua prima conclusione: "Non esiste più il giocatore di una volta". Mi sembra una considerazione abbastanza scontata, così come non esistono più i musicisti di una volta, i tennisti di una volta, gli uomini di una volta... Mi sembra assurdo pensare che un modo di agire, di svolgere, di fare, possa risultare eterno: il concetto di fondo potrà magari anche esserlo, ma sicuramente cambia il modo in cui viene proposto ed esternato. La visione schematica e meccanicistica della realtà è quanto mai azzardata e anche proporla ipoteticamente mi sembra decisamente utopistico. Viviamo in una realtà dinamica e in continua metamorfosi (nel bene? Nel male? Ognuno ha il suo metro di giudizio), ed è logico accorgersi di tali cambiamenti, senza per questo necessariamente scandalizzarsi o sentirsi sorpassati e retrogradi.

Il Sig. Campion continua così: "il possedere l'uno o l'altro" tipo di console, "diviene una questione di vita o di morte, si risparmia, si fanno carte false, si chiedono prestiti, pur di avere qualcosa che poi cos'è, se non un pezzo di plastica?". Sinceramente non mi sarei mai aspettato una frase del genere da Campion. Un luogo comune che tende a minimizzare al massimo la funzione primaria di una console, a esacerbare un aspetto puramente materiale a discapito della poliedricità funzionale che una console può avere sulla vita di un individuo. Non dico certo che un videogioco vi aiuta a scuola, vi irrobustisce i muscoli o vi aiuta a divenire un "qualcuno" nel mondo d'oggi, ma da qui a considerarlo un pezzo di plastica, ne corre! Cos'è allora un'automobile, se non un ammasso di ferro, plastica, gomma, ecc? O cos'è allora una ragazza, se non una struttura, un'unità al carbonio costituita per il 75% d'acqua? Eppure quando esci con una dolce donzella non stai lì a pensare quanto tè potresti fare con tutta quell'acqua, rammaricandoti dello spreco perché inutilizzabile, e di conseguenza dello spreco del tuo tempo prezioso. Non scendiamo nella puerile materialità di chi vuole a ogni costo distruggere qualcosa. Intervengono molteplici considerazioni, affetti, sentimenti, che ti portano a desiderare, a sognare una ragazza, sicuramente DIVERSI da quelli che ti inducono ad acquistare un'automobile, e sicuramente DIVERSI da quelli che ti fanno bramare una console.

Il sig. Campion rafforza le sue tesi scrivendo: "il finalizzare tutta la ns vita ai videogame significa buttar via molto del poco tempo che abbiamo a disposizione per VIVERE, ESISTERE". Tralasciamo le premesse soggettive della sua considerazione (io in 22 anni non ho mai visto nessuno finalizzare la propria esistenza ai videogame. E inoltre chi gli dice che io ho molto poco tempo a disposizione per VIVERE?), egli parte da preconcetti strettamente personali. Io non so come adesso egli viva il rapporto uomo-macchina, ma personalmente (e penso la stragrande maggioranza delle persone a cui piacciono i videogiochi) tale rapporto viene utilizzato per addolcire, rallegrare, allegerire alcune giornate, ritagli di tempo indirizzati al sano divertimento, mai a discapito di altri valori che possono essere la famiglia, la ragazza, gli amici, lo sport, scuola/lavoro, e tanti altri ancora.

Al discorso su cosa potrebbe trattare la rivista avete già risposto voi. Tralascio i vari commenti sul dio denaro, sul presunto menefreghismo della razza umana, e discorsi del genere. Tali argomenti andrebbero discussi e approfonditi con una certa puntualità dimostrandosi fuori luogo in una rivista di videogiochi.

Campion insiste. Sulla domanda "perché non la finiamo di considerare la console come scopo della vita?", rispondo: perseverare diabolicum. Ci vuoi spiegare chi considera la console come scopo della vita? Chi vuole ottemperare a tale assioma universale? Certo, esisteranno anche tali estremi, così come in ogni campo dello scibile umano, ma tali estremi non devono essere considerati: non per la mancanza di importanza del singolo, ma perché rappresentano solo una frazione infinitesimale della realtà oggettiva. Ci stiamo alienando dal mondo per entrare in un altro di silicio? Non mi sembra, piuttosto utilizziamo quello al silicio per entrare meglio in quello vero.

Infine Campion conclude con una frase (giustissima) che lo vorrebbe salvato in corner: "non sto dicendo che tutto ciò è male, ma che lo è l'eccesso", ma, mi dispiace Alberto, non servono due parole in chiusura per smussare una pagina di assurdità.

Distinti saluti, Mormino Izar.

Non c'è che dire: non fa una grinza. In ogni caso, se passi da Milano, fai un salto qui in redazione. Un cappuccio e un croissant non te li leva nessuno.

RIVENDITORE SPECIALIZZATO IN CARTA IGIENICA OFFRESI

Cara posta di Console Mania, sono un ragazzo di 71... Ehm,17 anni che vi scrive, e se volete sapere il mio nome andatevelo a leggere in fondo alla lettera. Per me siete i migliori, i più grandi, i più cattivi, oh, scusate, mi confondevo con la pubblicità del Neo Geo (che sbadato). Comunque siete bravi, non vi preoccupate! Devo dirvi che mi piace molto la scritta "Console Mania" sulla I di copertina, mi piace come fate le recensioni, mi piace la posta, mi piacciono le news, mi ahhha ahhaaa ahaaa, scusate, ma fare un po' d'aria va sempre bene (certo certo, prova un po' a farla in metropolitana in mezzo ad altre duecento persone nell'ora di punta, e poi vedi! NdP). Ma quello che non mi piace è quel tipo che si fa chiamare Captain Sega (ANCORA? BASTA! Ve lo chiediamo in ginocchio, finitela di scriverci per rispondere ai deliri del capitano o di quell'altro disgraziato di Lord SNK! Non ne possiamo davvero più! Beh, in fondo ce lo siamo voluti noi... NdBovas). Scusate, ma certi individui sono davvero un'offesa per tutto il mondo dei videogiochi. Ma ora "ma io non sono un cantante, sono un commerciante, ma io..." Ah, scusate, c'era la corrida in TV. Ma passiamo adesso alle domandazze, lasciando perdere quel disgrasiato (scusate, se parlo come Uan, sss-si!) del capitano.

1) Perché non recensite i giochi del Super Grafx (si pronuncia per caso Super Grafix?), o del PC Engine GT?
2) Come mai è solo la SNK a produrre giochi per Neo Geo?
3) Il Super CD Rom, una volta collegato al Super Famicom, potrà cancellare i rallentamenti a giochi come Final Fight, Thunder Spirits, ecc..?
4) E' vero che aaaaahhh oooh! NO! Ho abortito. Va beh. E' arrivato il tempo di lasciarvi perché devo andare in una stanza piena di piastrelle dove aahhhaaa haaaa stavolta è venuto...

Spero vivamente che pubblichiate la mia lettera, perché è di buon gusto (beh, insomma... L'importante, come diceva quel tale, è che nella vita si sia convinti... NdP) e vi saluto con un grosso aaaaaaaaahhhh devo scappare, scusatemi. Ciao!

Mister Stink

PS: se per caso non ve ne foste accorti, sono affetto da una grave colite (e io che pensavo fosse diarrea! NdP).
PPS: inoltre sono rivenditore specializzato in carta igienica

Tralascio i commentini faceti sulla tua lettera, dato che sono facilmente intuibili e decisamente banali. Tuttavia mi sembra il caso di rispondere alle tue domande senza indugio:
1) Forse perché lo facciamo già: secondo te, le recensioni per PC Engine, a cosa servono?
2) Per lo stesso motivo per cui, inizialmente, a produrre i giochi del Megadrive era solo la Sega e a produrre quelli del NES la Nintendo. Quando una macchina deve essere "piazzata" è la casa produttrice in persona a doversi occupare del software. Se no, la macchina non vende. E se la macchina non vende, nessuno si sogna di produrre dei giochi per la stessa. Chiaro? Comunque, cari possessori di Neo Geo, non vi preoccupate: se nessuno ancora (o quasi) produce software indipendentemente, è perché la SNK si riserva di dare il consenso agli sviluppatori esterni di fare ciò che vorrebbero. Come facevano Nintendo e Sega due anni fa, insomma.
3) No, potrà al massimo offrire un bel po' di velocità in più ai giochi che verranno sviluppati in futuro su CD. Non dimentichiamoci che Street Fighter II, per offrire ciò che offre, possiede nella cartuccia un integrato speciale che serve proprio a velocizzare un po' la console.
4) amen.

BHO (PRIMA PUNTATA)

Carisssssimi redattori di CM, sicuramente non pubblicherete questa lettera, ma vi scrivo lo stesso fiducioso MA QUALE FIDUCIOSO! DIGLI IL FATTO LORO! Zitti! Scusate i miei amici, sono leggermente (mica tanto) arrabbiati con voi per un paio di motivi MA QUALE PAIO!? SARANNO UN CENTINAIO! Non esagerate! E fate silenzio quando parlo (o scrivo) alla redazione MA ANDATE A FARE IN... Zitto! Se lo leggono siamo fottuti. Scusate il mio amico, voleva dire andate tutti inSIEME a fare una partita al Megadrive. Io sono quello che voleva vendere il MD (chi sa chi sono non sa chi ero, chi sa chi ero non sa chi sono. Che il mio nome sia Gianfranco Bernardini o GB poco cambia nella mia vita) (voi direte "Che significa"? Io vi rispondo "Ve lo dico in un'altra lettera quando riuscirò a capirlo") e per farlo vi ho scritto 3 lettere uguali. Io non approvo che voi non siate d'accordo nel fare più lettere con lo stesso annuncio. Se si fa questo, è solo a causa vostra (molte lettere che vi arrivano non le notate neanche) e a causa della posta italiana che spesso sbaglia il recapito. NON E' VERO! LA COLPA E' SOLO VOSTRA! Insomma, la volete smettere? Altrimenti si arrabbiano e ci buttano our lettere in their pocket. Non so se avete capito che molte persone vi scrivono, sì per elencare i loro problemi, ma soprattutto per farvi migliorare la (stupenda) rivista, con consigli utili che NON ASCOLTATE MAI!! Bastaaaaa! La volete finire? So che molti consigli sono idioti, ma alcuni no, secondo me fareste bene ad ascoltarli. Come ad esempio I FATTI ORRIBILI DEGLI ABBONAMENTI! Ora vi lascio perché devo andare a picchiare a sangue il mio (scusate, i miei) amici che sono ME, ME STESSO, ME MEDESIMO e IO (hei Bovas, mi daresti una mano?) (Più che volentieri. NdP)

Gianfranco Bernardini

Ammetto che una lettera come questa non abbia poi così molto senso, ma era il primo esempio (e spero anche ultimo) di lettera auto-corale che abbiamo ricevuto (o che almeno io ho visto). E così ho deciso di pubblicarla. Ora però, cosa cavolo intendi con "fatti orribili degli abbonamenti"? Forse il postino ti ha fatto ingoiare la rivista? Bah...

BHO (SECONDA PUNTATA)

AS (ante scriptum): questa lettera è scritta da un uomo in crisi di nervi (si vede NdP), non preoccupatevi di ogni offesa o altra cosa! (Dopo ti pestiamo NdD)
Disgraziatissima redazione di CM, avete visto le cinquanta lire allegate? (50 lire? Quali cinquant... MARCO! Cos'hai in mano? NIENTE? Fa vedere, subito! Ahhh, le volevi rubare... Mortaccione... NdP) sissignore, è una chiarissima e ultravolontaria offesa! (Offesa? Pensa, mi mancavano giusto 50 lire per prendermi un caffè giù al bar NdP), perché mi sembra di parlare con degli schizofrenici (ma no... Agnè Alecs, coscia vuolle dire schisciofrenichi? Gn-h! NdBovas). Dico, vi ho scritto sette, SETTE, ma dico 7 volte un'implorazione di SOS. La risposta? Boh. La lettera? Cestinata! Spero ora con queste cinquanta lire di aprirvi gli occhi, cioè questa lettera "esiste", "vegeta", e io esigo che sia pubblicata, con risposta (spero solo che dopo tanti insulti mi ricordi di scriverla, la domanda). Dopo tutto questo tempo sto diventando pazzo, sia per la lettera, sia per il mio problema. Allora. Dicesi NES il Nintendo Entertainment System. Dicesi "Simon's Quest" gioco per NES, in cotale gioco esistonsi (non badate ai paroloni) (ma quali paroloni, sono arcaismi! NdProf) due tipi di coltello: d'argento e d'oro. Ora, quello d'argento, dove caspita sta? Voglio indicazioni precise! Le esigo! Le voglio! Santo cielo! Mi sta venendo l'ulcera, il morbo di Parkinson, l'AIDS, la sclerosi multipla, l'asma (l'ipocondria... NdP), tutto! Sto diventando pazzo (diventando? NdD)

Francesco "the NES destroyer".

Davvero vorrei darti una mano, ma purtroppo non ne ho la più pallida idea, prova un po' a chiedere a Marco, magari lui lo sa! In ogni caso, se invece di perdere tempo a scrivere sette lettere, lo avessi cercato, sto benedetto coltello, adesso non saresti ridotto così! (Fine presa per i fondelli, questa risposta, ma si addice al tono della lettera... NdP)

POSTA LA LETTERA PIU' INUTILE DELL'UNIVERSO

Schifosissimi BovaByte, sono un pazzo mentecatto che aspirando al suicidio non ha trovato di meglio che leggere CM dove, a dargli il colpo di grazia sono state lettere come quelle di Captain Sega, Lord SNK, Ghighen e via dicendo.
Queste lettere non hanno diritto di esistere, perché posso capire quelli che scrivono per chiedere notizie e poi ne approfittano per fare qualche battuta, ma certe lettere alla Luca Ongaro, che non dicono niente, anzi, si mettono a fare calunnie del tutto prive di fondatezza, no. Forse di lettere come queste ne ricevete decine al giorno (l'hai detto tu, NdD) ma la mia è speciale, non serve a nulla!
Dette queste cose che sono venute dal profondo del mio cuore artificiale passo a farvi le mie bavose domande:
1) Potreste darmi maggiori ragguagli sul Black Power?
2) Per quando è previsto l'arrivo di Mega Man 3 in Italia?
3) Perché Mega Man 4 è uscito prima del 3?
4)Potreste descrivere la terza av-

BOVAS'HARDCAFE'

ventura della saga Mega Man o almeno dire i personaggi e le loro armi o ancora meglio recensirlo?
5) Mi pubblicate?
6) Chi vi fornisce il Software gratuito?
7) Il numero di bit dipende dai pin?
8) Perché Nonna Papera, che è appunto una papera, alleva le galline? Sono dunque una razza superiore?
9) Mi spedite uno dei 3,486 orecchi di Alex?
Questo è tutto, spero che mi rispondiate.

Omonimo di Dave III ovv. Genio rastrello ovv. Davide Lattanzio.

P.S. Scusate il mio secondo nome Genio Rastrello, perché un nome più fesso di questo non l'ho trovato (il mio amico Mazza Ramazza mi aveva suggerito Dave e Paolone, ma ci sembrano fin troppo fessi per noi)
P.P.S. Se per caso mi pubblicate mi volevo scusare con Mazza Ramazza, che andando in vacanza, non ha potuto partecipare a questa lettera e colgo l'occasione per salutarlo.
P.P.P.S. Mazza Ramazza è il secondo nome di Claudio Mariani (e a me? NdD).

C'è una cosa che mi attanaglia non facendomi più chiudere occhio: tu protesti contro le lettere inutili, allora perché poi, appena dopo, affermi scanzonatamente che la tua non serve a niente? Mah, misteri della vita! Ti voglio comunque accontentare rispondendoti in modo esauriente e dettagliatissimo (almeno ci provo):
1) Non c'è molto da dire. E' praticamente un mobile da bar ridotto all'osso, senza monitor né cassone (in parole povere la circuiteria in esso contenuta non è molto complessa) in cui bisogna appunto inserire una scheda per poter giocare (ti ricordo che a differenza delle cartucce per le console casalinghe, una scheda da bar, oltre alle varie ram e rom, contiene anche microprocessori, chip grafici e sonori...).
2) E' già uscito Mega Man 3? Io non sapevo neanche che fosse uscito Mega Man!?!
3) Vedi sopra.
4) Vedi sopra.
5) E' fuori discussione!
6) I giochi gratuiti ce li sponsorizza la mia dolce nonnina, che salutiamo tutti con il cuore in mano.
7) Io direi che dipende per lo più dai numeri che sono scritti sul coperchio superiore. Es: il MD porta la scritta "16-bit", quindi, se c'è scritto 16 è un 16-bit, mentre il SF è una console a 0-bit, non portando la sopracitata scritta sul coperchio.
8) Non lo so, così va il mondo.
9) Una sola domanda: chi cavolo è Alex?
10) No, a questa domanda non posso proprio rispondere.

AO! MA CHE TE STAI A DI'?

Carissimi amici di CM, sono un ragazzo di 15 anni e possiedo un Nintendo a 8-bit (sbagliato, il NES è a 0-bit leggi sopra per chiarimenti, NdD), che comunque non mi dà le migliori soddisfazioni. Non vi ho scritto questa lettera per le solite opinioni sulle console: mi piace molto leggere la vostra rivista ma sto diventando matto con tutti questi "NdD", "NdP", "NdAlex". Per favore ditemi cos'è. Non penso di essere il solo ad accusare questi problemi! Vi suggerisco quindi di indicarne il significato come avete fatto per il glossario o la segnaletica, grazie!
Siete tutti così simpatici e mi piacerebbe molto conoscervi di persona, ma questa volta non vi chiedo di stampare le vostre facce su una pagina di CM [molti lettori non dormirebbero più la notte (scusate, era solo una piccola stupida battuta. Ve la siete presa?)]. Avete presente quella strana e bizzarra foto che mettete alla prima pagina di Bovas Hard Café? (quello veramente è il fondino di tutte le pagine della posta! NdD)? A chi appartiene quella faccia burbera in basso al centro (sembra che gli abbiano fatto l'elettroshock!)?
E quello in alto a sinistra con gli occhiali da sole abbracciato alla bionda?
Bene, credo di essermi sfogato abbastanza, se credete che la mia lettera sia troppo stupida per essere pubblicata, allora fa niente; ma se pensate che vada bene, avete fatto contento un lettore (che comunque vi segue dal primo numero di CM e, dopo aver sopportato le vostre abbreviazioni, si è deciso a procurarsi carta, penna e calamaio).
Un abbraccio a tutti, in particolare a Piermarco e Stefano (in senso affettivo, si intende) (stavo già cominciando a pensare male, NdD) e... un momento! Uff, quasi stavo per chiudere la lettera, a proposito di Piermarco: aveva chiesto gli abbinamenti dei recensori di CM ai lottatori di King Of The Monster... Eccoti accontentato: quello in alto a sinistra è Marco, quello in alto al centro è Dave e sempre quello in alto a destra è Stefano. In basso, quello a sinistra è Piermarco, quello al centro è Paolone e quello a destra è Alex. Grazie, lo so che ho vinto, ma il weekend con Piermarco lo cedo in beneficenza.
A proposito di Stefano: guardo spesso USA Today e devo dire che mi ricorda vagamente Doc di Ritorno al Futuro, mentre Gab (è lui, non mi sto sbagliando?!) mi ricorda Blanka di Street Fighter 2 (sicuramente un bel complimento, NdD). Ma è vero che Gauntlet non ha fin?... Passo e chiudo.

Angelone, ovvero la rovina di Dave e Paolone.

P.S. L'ho fatto apposta a scrivere "per favore ditemi cos'è" invece di "cosa sono", mi piacerebbe infatti essere pubblicato nell'Angolo della Prof."
P.P.S. Scusate se ho scritto la lettera a mano ma avevo finito il nastro della macchina da scrivere.

E che vor dì `sto benedetto NdX? Beh, a dire il vero, la cosa è più facile di quanto sembri: Nd sta per nota di, mentre la X rappresenta di solito l'iniziale/soprannome di chi sta scrivendo tra parentesi. Spiegato mi sono?
Il super ultra mega fondino totale del BHC ha "scioccato" una miriade di lettori... Noi comunque ci teniamo alla nostra privacy e così sta a te decidere a chi appartengono i volti del fondino (diciamo chiaramente che in questo momento non avevo la suddetta fotografia a portata di mano).
Non trovo che Stefano e Christopher Lloyd si assomiglino molto... se lo dici tu... Ah, a proposito, il Gabby s'è incavolato a morte per quel paragone da te fatto e ti manda a dire che ti spacca la faccia. See ya!

LA FORTUNA E' CIECA, MA LA SFIGA CI VEDE BENISSIMO!

Cara Redazione di CM, sono un maniaco che vi supplica umilmente (striscia, striscia! NdD) di pubblicare la mia lettera. Prima di strapparmi tutti i capelli (per voi ovviamente) vorrei che mi chiariste le idee su alcuni problemi che mi assillano da tempo:
1) Cosa significano quelle due lettere prima del vostro nome? (Nd...)?
2) Perché la nuova console (Black Power) costa solo L. 400.000, quando i giochi possono arrivare a L. 1.300.000?
3) Perché nel Lynx ci sono dei giochi che, a parte qualcuno, sono molto poco conosciuti, come Super Skweek e Stun Runner?
4) Uscirà mai SF2 sul MS e di conseguenza in casa Sega?
Ora però vorrei chiedervi un favore da persona seria, dato che la mia prima console è stata il Lynx, vorrei parlarvi innanzitutto delle mie imprese con la suddetta macchina: dopo averlo acquistato avevo intenzione di scrivervi per farvi alcune domande su California Games (il gioco in omaggio), ma prima che io lo facessi, fui colpito da una disgrazia: mia sorella ha fatto cadere il Lynx dalla finestra (precisamente dal terzo piano), e l'unica cosa che ancora funzionava era la cartuccia del sopracitato gioco.
Dopo questo avvenimento ne acquistai un altro (il modello new, senza cartuccia omaggio) e credetemi, il mio cane l'ha utilizzato come osso, e per la seconda volta mi è rimasta solo la cartuccia.
Dunque, il favore che vi chiedo è quello di regalarmi un Lynx (sapete, le mie passioni sono le console portatili, solo che il GB non è a colori e il GG è troppo caro. Pensateci, ve ne sarò riconoscente).
Come ultima cosa vorrei farvi gli auguri per la vostra rivista che è l'unica che leggo e che continuerò a leggere. Siete mitici!

Stefano Torrese, soprannominato "la fortuna sia con te".

P.S. Io prima avevo il GB, ma un mio amico mi ha chiesto di fare scambio con un MS per il GB con 4 giochi. Io ho acconsentito. Ho fatto bene?

Tranquillo, tranquillo, conservati i capelli, almeno finché puoi:
1) Aaaarghhh!
2) Semplice, perché la console vera e propria non contiene un gran che, sono le schede che montano tutti i vari chip grafici e sonori...
3) Non lo chiedere a me...
4) No.
Riguardo alla tua storiella ci credo ben poco, ti invio comunque un Lynx nuovo di pacca per consolarti delle disgrazie sofferte. Non mi chiedere se hai fatto bene o no a fare lo scambio, questo dipende solo da te: se il MS non ti piaceva e vai, come hai scritto, pazzo per i

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
Tel. 035/248.623
Commodore
AMIGA
ATARI
LYNX
SOFT center
IBM
Rivenditore autorizzato PS/1
Nintendo
GAME BOY™
SEGA
MEGA DRIVE
GAMEGEAR
assistenza e riparazioni autorizzate Commodore
ASSI coop. s.r.l. - 20146 Milano
ASSI coop. s.r.l.
assistenza servizi sistemi informatici
VENDITA PER CORRISPONDENZA

Presentando questo Coupon un simpatico Omaggio
Attenzione entra anche Tu nel Club Pixel richiedi la PixelCard vantaggiose offerte Ti aspettano!
Ti avevo detto di andare SOLO in negozi Specializzati!!!
OK! Papi. Mettimi giù! Andrò SOLO da PIXEL
PERMUTA E NOLEGGIO CARTUCCE
PIXEL Computer Shop
Via Ingegnere 37/a- 95125 Catania -Tel./Fax 095/430580

BOVAS'HARDCAFE'

portatili hai fatto bene, altrimenti hai fatto male...

DUBBI, DOMANDE & C.

Carissima redazione di CM, sono un ragazzo di 14 anni, un vero patito di video game. Possiedo da quasi tre anni un MS e attualmente ho deciso di comprare un MD. Sono però incerto sul fattore assistenza tecnica. Infatti, riparare un MD ufficiale non è difficile, ma spesso, alcuni miei amici, si sono trovati in difficoltà per acquistare cartucce e per riparare il loro MD giapponese.
I negozi da voi pubblicizzati forniscono assistenza tecnica per merce importata dal mercato parallelo? Sono reperibili i MS converter? E ancora, quest'ultimi sono compatibili con le varie versioni del MD?

Rosario Di Biase.

P.S. Nonostante parte della soluzione pubblicata nel numero 4 e la tua splendida recensione, Gabriele, non sono ancora riuscito a trovare l'hovercraft
e il flauto per il fantomatico Phantasy Star su MS.
Ti prego di aiutarmi, non giocherò più a questo titolo fino a quando tu non mi risponderai. Nel frattempo io saprò aspettare e non vi preoccupate, siete i migliori.

Per quanto riguarda l'assistenza tecnica quello che dici è vero, è alquanto difficile far riparare un MD giapponese (credo comunque che qualche negozio li ripari in proprio o li rimandi direttamente in Giappone), ma ti consiglio di considerare anche i pregi di una macchina parallela (quelli sicuramente li saprai già). Inoltre penso che sia estremamente difficile rompere una console, quindi non ti preoccupare eccessivamente per questo motivo. Leggiti la rubrica Consoliamoci del mese scorso e comincia a incrociare le dita.

I DEFICENTI SI ASTENGANO DAL PUBBLICARE I TRUCCHI!

Spettabile redazione di CM, chi vi scrive sono io, ma voi vi chiederete ma io chi? E io vi dirò ma io io, naturalmente... Bah, sorvoliamo, questo è un discorso troppo difficile per me, che ho quattro in italiano, va beh, oddio, non esageriamo adesso, in fondo adesso sono riuscito ad arrivare al 4+!
Comunque, bando alle ciance e veniamo al dunque: nel numero nove di CM, nella rubrica Control Your Console ho letto un trucco riguardante il gioco Darius II, che diceva di schiacciare una valanga di pulsanti per ottenere l'invulnerabilità. Io allora, allegro e spensierato come un bravo bambino che si dirige verso il manicomio, comunemente detto scuola, inserisco la cartuccia ed eseguo il trucco... Macché invulnerabilità , per provare se l'operazione era riuscita ho voluto verificare le collisioni, indovinate un po' cos'è successo? Che la mia astronave si è rotta come il naso di Pippo Franco.
Questo era solo un misero esempio, spero comunque che la cosa non si verifichi più! Vi consiglio, pertanto, di verificare sempre i trucchi prima di provarli, proprio come disse il figlio di mio nonno, del cognato di mia madre, del genero di suo fratello del padre del mio prozio buonanima. Bye bye.

Gianluca Eusebietti.

P.S. Se voi siete riusciti ad eseguire quel trucco fatemelo sapere, non si sa mai...
P.P.S. Siete grandi.

Anche io, quando ero un vecchi lettore di Zzap! mi incavolavo a morte quando i trucchi non funzionavano! Beh, col tempo, stando dall'altra parte dello schermo (bella metafora, eh?) Ho capito molte più cose: i giochi non ci vengono regalati (sopratutto quelli per le console) e, dopo un certo lasso di tempo, vanno riconsegnate ai mittenti. Questo non ci permette di verificare personalmente la correttezza dei cheat inviatici. Noi siamo molto fiduciosi verso i lettori, anche perché non avrebbe senso cercarci tutti i trucchi da soli. Speriamo solo che questa fiducia non sia sprecata.

PREMIO SPECIALE BEOTA DELL'ANNO (CHI DI VOI NON CONOSCE ZZAP!?)

Fantastica redazione di CM, vi ho scritto per farvi i complimenti e perché ho qualche domanda da porvi:
1) Conoscete riviste dove si possono trovare recensioni di giochi per C64?
2) Esiste un gioco di pugilato per il Game Boy?
3) Vorrei comprarmi una console portatile; quale mi consigliate tra Atari Lynx e Game Gear?
La vostra rivista è la mia preferita, poiché, a differenza delle altre è completa e in più con ottime recensioni, anche se la parte che leggo di più è quella dei trucchi.
Vi mando un salutone.

Francesco Fazio.

Oh, delizia delle mie povere dita consunte, finalmente una lettera senza i P.S.! Caro Francesco, puppiamoci insieme le risposte, anche se meriteresti una tiratina d'orecchi particolare:
1) Mai sentito parlare di Zzap!?
2) Non mi sembra, però c'è un ottimo gioco di Wrestling (WWF Superstars)
3) Sta a te decidere: ogni macchina ha i suoi pregi e i suoi difetti, tu devi solo decidere quale faccia al caso tuo.

D'ORA IN POI DORMIREMO SONNI TRANQUILLI, LE VENDITE SONO AUMENTATE DI DIECI COPIE...

Cara redazione di CM, chi vi scrive è Andy, un ragazzo di tredici anni, che legge la vostra rivista da quando possiede in Game Gear e un Nes. Apprezzo (turbomegagalatticamente) molto le vostre recensioni (non per niente leggo la vostra rivista), e devo proprio farvi i complimenti, nel vostro campo siete super!
E' la prima volta che vi scrivo e non ho la certezza che pubblicherete la mia lettera, ma, se lo farete, avrò le risposte per questi miei quesiti (segue lista di domande su come terminare Monster World 2 (GG) Castlevania (NES)... Mi dispiace, adesso non sono in grado di risponderti, in quanto Castlevania l'ho giocato secoli addietro, mentre non mi sono mai cimentato a fondo con MW2 su GG, resta quindi sintonizzato sulle pagine di CYC per maggiori delucidazioni (incrociando le dita però) NdD).

Andy Irrera.

P.S. Se mi risponderete alla prossima uscita di CM ne comprerò dieci copie, lo giuro! E non sto incrociando le dita!

Caro Andy, ricorda che hai giurato! Va beh, cosa posso dire, i complimenti ci fanno sempre piacere, ci spingono a fare sempre meglio (ma anche le critiche). Mi dispiace solamente di non aver potuto rispondere alle tue domande, ma non posso mica conoscere la soluzione di tutti i giochi usciti sul mercato!

MICROPOSTA

Iniziamo anche questo mese a trattare velocemente gli argomenti che, mensilmente, ci proponete e noi non abbiamo spazio di pubblicare per intero. E da chi potremmo mai iniziare se non da Gioele Stragliotto? In una lunga lettera ci pone la questione del C64, domandandoci se il mitico computer di casa Commodore abbia ancora qualche speranza di sopravvivere. Beh, è un dato di fatto che l'interesse che una volta provavano le software house per questa macchina, si è decisamente affievolito, un po' per colpa del mercato, un po' per il disinteresse di una generazione di videogiocatori ormai in gran parte "dispersa", un po' a causa dell'evoluzione delle macchine, in particolare dei 16 bit e delle console. Tuttavia il C64 sembra resistere ancora bene, e il fatto che Zzap!, nonostante le catastrofiche previsioni di taluni individui, vada avanti imperterrito sul suo cammino, non può che incoraggiare i cari sessantaquattristi (molti dei quali seguono, come te, anche CM). Damiano Desogus ha raccolto l'appello lanciato da Cristian Pili, e ha ridisegnato per noi la copertina della rivista, introducendo le console da essa "ingiustamente ignorate". Buon lavoro, davvero, vedremo cosa si può fare. Comunque sappi che ci avevamo già pensato. Bello il disegno di Moonwalker sulla busta. Simone Donizetti e Lorenzo Bonfanti ci pongono alcune -a detta loro- interessanti domande quali "Esistono giochi porno per console? Se sì, perché non li recensite?". Non esistono giochi di quel tipo, mi spiace, e se anche ci

Nintendo
GAME BOY™
GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
SNEAKY SNAKES™
OFFICIAL
GAME LINK
GAME PAK
TRADEWEST
LICENSED BY
Nintendo
Official
Nintendo
Seal of Quality
Quella degli Sneaky Snakes è la storia di due paffuti serpenti: Attila e Genghis. Più che mai decisi a liberare la serpentella Sonia, rapita dal malefico Nibler, i nostri eroi non esitano a farsi largo fra nemici di ogni sorta...
TRADEWEST
TOYS
LEADER
SNEAKY SNAKES © 1991 RARE LTD. LICENSED TO TRADEWEST, INC. BY RARE COIN - IT, INC.
NINTENDO, GAME BOY AND THE OFFICIAL SEALS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.
CADARIO
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

BOVAS'HARDCAFE'

fossero, non li recensiremmo. Questione di buon gusto. I dischi di Slayer e Sepultura Dave ce li ha già. Ma dove vivete? Marco dell'Orto ci ha spedito una simpatica letterina proponendoci una cronistoria del videogame. Se ti interessa, da qualche mese a questa parte Luca Reynaud sta facendo qualcosa di molto simile su Zzap!, comunque ci stavamo già pensando. E' che non c'è spazio... Un altro Marco, Bovolato, stavolta, ci ha spedito la sua recensione di Street Fighter II. Beh, per avere solo 14 anni prometti bene: l'unico difetto che abbiamo trovato, è che è un po' noiosetta. Mi spiego meglio: non puoi descrivere il gioco solo tecnicamente, devi inventarti pure una storiella di sottofondo, dare una trama al gioco, in modo da evidenziarne lo spessore. Per il resto, tutto benone, va avanti così. The Scriptbuster ci ha spedito un fornito elenco di tutti i trucchi -a detta dei lettori farina del proprio sacco-, ma che in realtà sono vili scopiazzature da altre riviste italiane o straniere. Ed in particolare si rivolge a me (Paolo) in qualità di coordinatore della rubrica. Vedi, se avessi la facoltà di ricordare tutti i trucchi apparsi su tutte le riviste (che per altro non leggo) sarei un genio e non avrei bisogno di andare all'università per studiare. Purtroppo non è così, e sono dunque costretto a fidarmi di voi. Peccato che tanta gente debba tradire la mia fiducia. In ogni caso d'ora in poi il Control Your Console sarà totalmente appannaggio di Dave, quindi pigliatevela con lui! (Grazie, infine, a Shin, che mi ha sostituito nel moneto del bisogno NdP). Mirko Arena, che si è perso il numero tre della nostra rivista (che ne diresti di un bell'arretrato? NdD), vorrebbe avere un piccolo aiuto a Sonic... Beh, oggi sono bravo, quindi apri bene le orecchie: accendi il MD, attendi che il bel porcospino blu compaia nella schermata dei titoli, quindi vai in su, giù, sinistra, destra. A questo punto, se il cheat è stato eseguito correttamente si dovrebbe udire il suono di una campanella. Ora premi a e start contemporaneamente e voilà, il gioco è fatto! Roberto Terranova vuole sapere se esiste una versione di SFII per NES o Master System. Innanzitutto penso che nessuna delle due macchine da te menzionate possa gestire un "coso" del genere, in più la Sega non ha neanche i diritti per poterlo convertire. Il simpatico Amilcare Sada (10 anni), oltre ai super complimenti a Dave e Stefano, ci chiede se esistano diverse versioni delle console portatili, questo in particolare per quanto riguarda il GG. Beh, mi sembrerebbe inutile produrre delle versioni differenti, ti faccio notare inoltre che, disponendo i portatili di monitor propri, non è neanche necessario utilizzare l'NTSC o il PAL. In parole povere tutte le versioni sono identiche. Ugo Baldassarre ha dei dubbi per quanto riguarda le modifiche da apportare ai vari MD. Per quanto concerne il MD Giochi Preziosi, suggerisco di sventrare l'apertura delle cartucce solo se la garanzia è scaduta (per non invalidarla), negli altri casi, è più consigliabile usare un convertitore. Per Il MD giapponese non ci sono problemi, è sufficiente asportare la piccola linguetta all'interno del coperchio (altrimenti non si possono usare le cartucce Giochi Preziosi). Caro Trombetta Gilberto, grazie infinite per il pensiero (ci voleva spedire l'OAV di Ken), ti informo comunque che ce lo abbiamo già da un po'. Gianfranco di Roma aggiunge alle preghiere per vedere pubblicato il suo annuncio in Consoliamoci anche questa battuta: "sapete qual'è il colmo per un Dave? Avere vicino un Tasmanian Devil come Alex e non averlo ancora strozzato (già, non ancora... NdD).

L'ANGOLO DELLA PROF

Novembre, tempo di piogge, di compiti in classe e di interrogazioni. Quale momento migliore, dunque, per un intervento dell'immancabile professoressa di redazione?

1) "Duble Dragon II: Quando siete al terzo qadro al elicotero e si apre la porta mettete in pausa per tre secondi e vi salverete una vita"

2) "Adventure Island II: Per sciegliere il quadro che volete, fatte sinistra destra sinistra destra b a b"

3) "Stupentemente bella calligrafia"

4) "Mi piacciono molto le recenzioni"

5) "da pochi giorni possiedo il SEGA MASTE SISTEM II"

6) "Quando riapriranno le fabriche Sega?"

7) "Vorrei diventare un esperto di consoles, e per questo vorrei sapere da voi le caratteristiche tecniche (bits, numero colori, ecc) del Nes, Game Boy, Super Nes, Super Famicom, Cd NES, Cd Super NES, Cd Super Famicom (se lo sapete), Master System, Game Gear, Mega Drive, Cd Master System (se esiste) (mah, ho qualche dubbio NdProf), Mega CD, Wonder Mega, PC Engine Super Grafx, Pc Engine, Core Grafx 2, Pc Engine Duo, PC Engine GT, CD Pc Engine, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Neo Geo, e se possibile Super Magicom (nooooo! NdP), Micro Genius, Super Vision, GIG Gamate e altre consoles che io non ho elencato"

8) "Siete in contatto con le case produttive di videogames?"

9) "Queste cose che sono venuta..."

10) "Se credete che la mia lettera è troppo stupida..."

11) "se pensate che va bene..."

12) "prima di... vorrei che mi chiariate..."

13) "Ma prima che io lo feci..."

14) "... ne acquistai un'altro"